AGB-B8MP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

MARIO PARTY™ ADVANCE

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1524990 M · 05.05/Ing. [0404/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the MARIO PARTY ADVANCE™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO PARTY ADVANCE™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2005 NINTENDO. © 2005 HUDSON SOFT.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2005 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

Contents

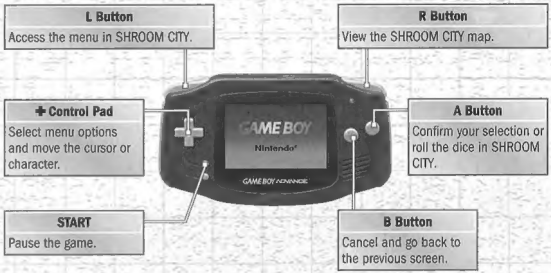
How to Play	5	Passport	20
Starting a New Game	7	Bonus Board	23
Shroom City	8	Mini-Games	28
Play Land	12	Gaddgets	29
Party Land	15	Playing Multi (2 Players only, save for Penguin Race) and Single Game Pak play	30
Challenge Land	18		

Let's Party!

PARTY WORLD, a massive theme park packed with fun mini-games and odd Gaddgets, has always been the party destination of choice for Mario and friends. That is, until Bowser decided to ruin everyone's fun by scattering all the mini-games and Gaddgets across SHROOM CITY! You'll have to talk to SHROOM CITY's residents and complete their quests to collect all the mini-games and Gaddgets! Try to find them all!

How to Play

When using a Game Boy Advance SP™, Nintendo DS™, or Game Boy Player™, please refer to the user's manual of each respective system to check the position of the buttons.



Mini-Game and Gaddget Explanation

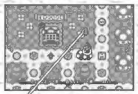
Before you play a mini-game or Gaddget, you'll see an explanation that will teach you how to play. Be sure to read the instructions before you play for the first time.

SHROOM CITY Map

✚ Control Pad Scroll around the screen.

A Button View the complete map.

B Button Go back to the previous screen.



Complete Map

✚ Control Pad Press left or right to select an area. Press up or down to choose a place.

A Button Mark a spot on the board.

B Button Go back to the previous screen.

Place a marker on the map to guide you to where you want to go.

Starting a New Game

Insert the MARIO PARTY ADVANCE™ Game Pak into the Game Boy Advance and turn the power ON.

The first time you play, a **Language Selection Screen** will appear. Use the ✚ Control Pad to select the language of your choice and press the A Button. Choose YES and press the A Button again.

Press START at any time during the opening trailer to reach the **Title Screen**.

You'll need to create a PASSPORT the first time you play the game.

PARTY WORLD

Once you've made a PASSPORT, select PARTY WORLD to start playing. Whether you're in the mood for Single- or Multi-player action, there's something in PARTY WORLD for you! You can choose between SHROOM CITY, PLAY LAND, PARTY LAND and CHALLENGE LAND.

PASSPORT

Access your PASSPORT from the **Title Screen** to trade it or change your secret.
See page 20 for details.

BONUS BOARD

Party with your friends with the BONUS BOARD, a Mario Party board game!
See page 23 for details.

Shroom City

In this **Single-player Mode**, you'll explore SHROOM CITY, completing quests to earn mini-games and Gaddgets along the way!

How to Play

Choose your character, and then start exploring SHROOM CITY!

Roll the dice

You can move however many spaces you roll with the dice.

Spaces

Each type of space has a different effect.

Places

If you decide to pass a place without going inside, it won't count against the number of spaces you rolled. However, you'll need to stop if you want to get quests and important information.

Your turn will end automatically once you've moved the number of spaces you rolled with the dice. Your turn will also end if you enter a place, even if you haven't moved all of the spaces you rolled with the dice.

Start!

You'll be riding around SHROOM CITY in a fabulous mushroom car. You will start out with five mushrooms. Each mushroom gets you one roll of the dice.

Repeat these steps until you run out of mushrooms. You'll have a chance to earn more mushrooms after every three turns.

If you run out of mushrooms or quit...

Game Over

When your game is over, you'll see which mini-games and Gaddgets you earned on the **Results Screen**.

Characters and Starting Points

Each character starts from a different area in SHROOM CITY. Some quests can only be completed by a specific character. Choose your character wisely!

Special Spaces

Dice Space

Stop on a Dice Space to roll the dice again! Move strategically and land on these spaces repeatedly to move long distances across the board.

Minus Space

You'll lose a mushroom if you stop on a Minus Space.

Mini-game Space

If you stop on a Mini-game Space, you'll play a mini-game. If you beat Tumble's mini-game, you'll earn two mushrooms. If you lose to Mini Bowser, he'll steal a mushroom!

Mini Bowser

After you've collected a few Gaddgets, Mini Bowser may block your path!

Quests

Quests are challenges you'll need to complete to earn mini-games and Gaddgets. Each quest is different; you may be asked to do an errand, solve a crime (microgames), or beat a mini-game. Complete all of the quests to beat the game!

Microgames

Microgames are short games you'll need to play to complete some quests. The game rules and instructions will appear before you play.

More Mushrooms

After every three turns, you'll get a chance to earn more mushrooms. The mini-game wheel will decide which mini-game you'll play. If you win, you'll get three more mushrooms. Your game is over if you run out of mushrooms.

Results Screen

The **Results Screen** displays all the Gaddgets and mini-games you have earned. It only appears if you quit or your game is over. In other game modes, you can go back and play any mini-game already played either from the mini-game wheel or by stopping on a Mini-game Space.

Menu

Press the L Button when you're exploring SHROOM CITY to access the Menu.

QUEST DATA	View details of your current quest.
CHARACTER LIST	Read a description of every character you've met.
SAVE	Save your progress and quit.
QUIT	Leave the game.

Game Over Menu

This menu only appears once your game is over.

RESTART GAME	Play the game again with the same character.
SELECT A CHARACTER	Choose another character to play.
BACK TO MAIN MENU	Return to PARTY WORLD.

Play Land

Play all the mini-games and Gaddgets you've earned in this mode. You can also download them to a Game Boy Advance without a Game Pak inserted.

Play Land Menu

Play Mini-games

Play any mini-game you've collected in this **Free Play Mode**! Just choose the mini-game you want to play on the **Mini-game Selection Screen**. You can play two-player games in PARTY LAND.

Download Mini-games

Use a Game Boy Advance Game Link™ cable to transfer a mini-game you've earned to another Game Boy Advance system that doesn't have a Game Pak inserted.

PENGUIN RACE

With this mode, two to four players can race using multiple Game Paks.

Play Gaddgets

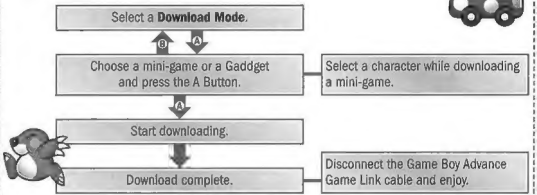
Play with your Gaddgets here! You'll start out with ten Gaddgets to play around with. Press START while playing with a Gaddget to return to the **Gaddget Selection Screen**. If a Gaddget appears sideways, turn your Game Boy Advance to make it upright.

Download Gaddgets

Use a Game Boy Advance Game Link cable to download a Gaddget you've earned onto another Game Boy Advance system without a Game Pak inserted.

Downloading Mini-games and Gaddgets

The mini-game and Gaddget download feature is designed for Single Game Pak play only. See page 30 for more information about connecting Game Boy Advance systems. When you are ready to download, follow the steps described below.



Caution

If the connection process fails, an error message will be displayed. Press the A Button and retry starting with connecting the Game Boy Advance Game Link cable.

The downloaded Gaddget or mini-game will not remain on any Game Boy Advance that doesn't have a Game Pak inserted after it has been turned off.

PENGUIN RACE

In this mode, two to four players can race each other using multiple Game Paks. See page 30 for more information about connecting Game Boy Advance systems. When you're ready to link, follow the steps below to enter the race. See also the first paragraph of "Caution" on page 13.

PENGUIN RACE results are determined by Single-player mini-game records. If you lose, improve your mini-game records and challenge them again.

Select PENGUIN RACE

B

A

Enter PENGUIN RACE

Press the A Button to enter the PENGUIN RACE.

A

Start PENGUIN RACE

You won't need to control the system while the race is underway. Sit back, relax, and enjoy the race!

What are Gaddgets?

Gaddgets are bizarre inventions created by Professor E. Gadd. Complete quests in SHROOM CITY to earn them. You can also buy them with coins in CHALLENGE LAND. Show them off to your friends!

Party Land

In this **Multi-player Mode**, you can play mini-games against your friends! As well as two-player battles using a Game Boy Advance Game Link cable, there are even games you can play with up to 100 players.

Party Land Menu

DUEL

Choose from eight mini-games. Two players can play with one Game Pak.

SECRET BATTLE

Compete for another player's secret. Two players can play with multiple Game Paks.

MINI BOWSER BATTLE

Battle your friends in Mini Bowser games. Two players can play with multiple Game Paks.

See page 16 for more information about link battles.

100-PLAYER BATTLE

100-PLAYER ATTACK

Up to 100 players can battle using a single mini-game. Only one Game Boy Advance is required, and you won't need a Game Boy Advance Game Link cable to play. See page 17 for more information.

Link Battles

When you're ready to link, follow the steps below. See also the first paragraph of "Caution" on page 13.

Select DUEL, SECRET BATTLE or MINI BOWSER BATTLE

A / B

Select a character (for SECRET BATTLE and DUEL).

You will not need to choose a character in a MINI BOWSER BATTLE. If you choose DUEL, you will also need to select an opponent.

A / B

Pick a mini-game (Player 1 only)

You can't choose a mini-game in MINI BOWSER BATTLE, you just select the number of Mini Bowsers who will fight against your opponent and set a power (i.e. by how many times the Mini Bowsers sent by your opponent will be multiplied in case you win). You can choose to play a one-, three-, or five- victory game in SECRET BATTLE.

A

Let the battle begin!

See page 30 for more information about connecting Game Boy Advance systems.

100-PLAYER BATTLE

Between 2 and 100 players can compete in one mini-game! All you have to do to play is pass your Game Boy Advance. Before you start the game, assign a number to each player.

Example: If three players are playing, assign P1, P2, and P3 to each player.

- When you select the number of players (2 to 100) and a mini-game, the **Game Screen** will display the starting player number. The starting player plays a mini-game and the score he or she sets becomes the current record.

- The **Game Screen** will display the next player's number. Pass the Game Boy Advance to that player and let them play. The player who sets a record and holds it twice in a row wins.

100-PLAYER ATTACK

In this mode, you can compete against other players on a single Game Boy Advance to see who can build up the biggest winning streak. You can rack up as many as 100 consecutive wins.

- Choose a mini-game and set a record.
- The next players will then try, by taking turns, to beat the record you set.
- When someone sets a new record, the current winning streak will appear on the screen and the game is over. You can choose to either PLAY AGAIN or QUIT. If no one breaks the record and you want to extend your winning streak, you can choose to continue and give another player a chance to challenge your record.

Challenge Land

Play mini-games you've earned to get coins, which can then be used to buy new Gaddgets. This is a **Single-player Mode** with four different ways of playing. Each has a requirement you need to fulfil before you can play.

MINI-GAME ATTACK

For each Attack, Toad has three mini-games you can play; choose the one you think you can beat. If you win, you'll have a chance to earn coins. You'll play up to 15 mini-games. Keep winning to earn coins! Press the L Button while selecting a mini-game to play out. That way, you can keep the coins you've earned. Press the R Button to use a card for help.

MINI-GAME ATTACK Requirements

You must have earned more than 15 mini-games.

GAME ROOM

In the GAME ROOM, you can play Coin games you've earned in SHROOM CITY. If you're lucky, you could win lots of coins! There are six Coin games in all.

GAME ROOM Requirements

You must have earned at least one Coin game.

DUEL DASH

To play, you must select a character, an opponent and a game difficulty level. There are three difficulty levels: EASY (three rounds), NORMAL (five rounds) and HARD (eight rounds). The number of coins you earn depends on the difficulty level you select.

DUEL DASH Requirements

You must have at least three Duel games. You can play NORMAL difficulty once you have five Duel games and HARD difficulty once you have eight Duel games.

BOWSER LAND

Bowser has created his own evil theme park! In this mode, you'll roll the dice and head for the goal, playing Mini Bowser games when you stop on a space. If you don't beat the game, Bowser will send you back to the start.

BOWSER LAND Requirements

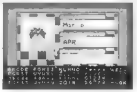
You must have all the Mini Bowser games.

Passport

You can enter your NAME, BIRTH MONTH, HOBBY, and a COMMENT in your PASSPORT. You can also write down a secret and a dream you can't tell anyone else, or trade passport information using a Game Boy Advance Game Link cable. Trade passports with your friends and build a collection!

Creating a PASSPORT

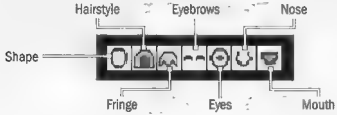
Use the following buttons to enter information.



A Button	Confirm your selection.
B Button	Go back.
✚ Control Pad	Move the cursor to your selection.
START	Move the cursor to OK.

Create a face

Mix and match parts to create a face!

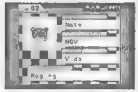


PASSPORT Menu

VIEW PASSPORTS

In addition to entering information into your own PASSPORT, you can trade it with friends and view their information. To delete a PASSPORT, press the L and R Buttons simultaneously while viewing it.

Important: To delete your PASSPORT and all of your saved data, press the L and R Buttons simultaneously while viewing your own PASSPORT. Be careful, once you delete your data, it's gone forever!

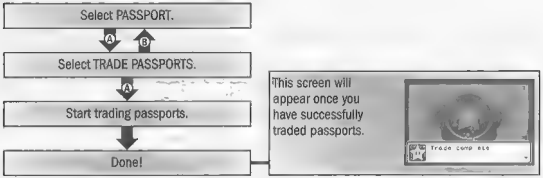


REVISE SECRET

Select this option to revise your secret.

TRADE PASSPORTS

Trade PASSPORTS using a Game Boy Advance Game Link cable. You can only trade passports using two Game Paks. See page 30 for more information about connecting Game Boy Advance systems.



See also the first paragraph of "Caution" on page 13.

Bonus Board

What's the BONUS BOARD?

With the BONUS BOARD, you can play Mario Party as a board game with a Game Boy Advance and up to three friends! Just cut out the paper board map and character pieces. Use the Game Boy Advance to roll the dice, play Gaddgets, or trigger events on Star Spaces.

What you need:

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP or Nintendo DS systems 1
- Mario Party Advance Game Paks 1
- Character Pieces 4
- Game Boards 1
- Star Pieces 1

The BONUS BOARD is included in the game package. The characters and Star Piece are printed on the game board.

Getting Ready

Select BONUS BOARD on the **Title Screen** to get your Game Boy Advance ready. Each player selects one of the four character pieces and places it on their respective Starting points on the board. Place the Star Piece on one of the four star spaces on the game board. Decide who will go first. Everyone takes turns rolling the dice in a clockwise or anti-clockwise fashion.

Playing

Before you play, decide whether you want to play the game clockwise or anti-clockwise.

Roll the dice to move around

Press the A Button on the **Dice Screen** to roll the dice.
Press the A Button again to stop the roll. Move your character however many spaces you roll.
Press START to return to the **Title Screen**.

Spaces

Yellow Space
Nothing happens if you stop on one of these spaces. Your turn will end.

E. Gadd Space
If you land on this space, select the E. Gadd icon on the **Dice Screen** and press the A Button to access the **Gaddget Selection Screen**. Press the A Button to randomly select which Gaddget you'll play.

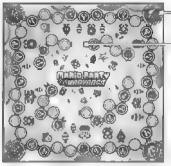
Star Warp Space
Move the Star Piece to another Star Space. Your turn will end.

Pipe Space
Move to the other same-coloured Pipe Space on the BONUS BOARD. Your turn will end.

Star Space
If you land on a Star Space that has a Star Piece, you get a chance to win!

BONUS BOARD

Star Piece
Place the Star Piece on one of the four Star Spaces and start the game.



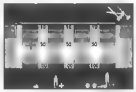
Character pieces

To make character pieces, cut along the dotted lines, fold along the solid lines and glue so that the pieces can stand.

Special Gaddget Rules

When you stop on an E. Gadd Space, you will play whatever Gaddget the wheel chooses for you. If you don't know how to play, read the instructions that appear on the screen.

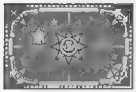
DART ATTACK
Everyone throws a dart at a dropping target. Whoever hits closest to 100 gets to roll the dice.



SHROOM DROP
Pick a mushroom each and drop them in turn sliding the plates. Whoever brings the mushroom first to the end rolls the dice.

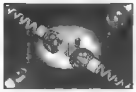
4-P PINBALL

Whoever plays pinball all the way to the end gets to roll the dice.



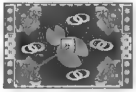
BLOCK PUNCH

Everyone punches the block in the centre of the screen. Whoever breaks the block first gets to roll the dice.



ATTACK FROG

If a bug appears in the centre of the screen, flick your tongue at it! First to eat the bugs gets to roll the dice.

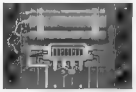


CHICKEN RACE

Stop your car as close to the cliff edge as you can without plunging over the edge! Whoever stops closest to the edge gets to roll the dice.

BOMB GAME

Take turns cutting the wires on a bomb. If you cut the wrong wire and cause an explosion, you must go back to the Starting point.

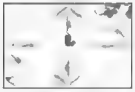


EGG PANIC

Take turns dropping eggs into the bag. Sooner or later, the bag will burst. Whoever makes the bag burst has to go back to the Starting point.

STICK TO IT

This device will decide who will have to go back to the Starting point; if the stick falls your way, you have to go back!



COMPAT-I-COM

Test your compatibility with another player! If the meter goes over 50 %, move that player's character piece to the same space as yours. If it's less than 50 %, move to where that player's character piece is.

- Press START while playing a Gaddget to quit and return to the **Dice Screen**.
- When playing with multiple players, keep the Game Boy Advance stationary.
- If a Gaddget appears sideways, turn your Game Boy Advance to make it upright.

Where's the Star!?

When you reach a Star Space with the Star Piece on it, select the Star Piece icon on the **Dice Screen** and press the A Button to access the **Star Piece Screen**. This screen features six boxes. Using the ✚ Control Pad, choose a box that you think contains a Star and press the A Button. If you don't get a Star, your turn is over. Whoever picks the box with a Star in it wins the game. If you stop on a Star Space that doesn't have a Star Piece, your turn is over.

These rules are just a suggestion. If you can come up with your own rules for the BONUS BOARD, go for it!

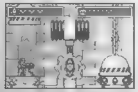
Mini-Games

Single-player games

- BOO-BYE
- GRABBIT
- CHOMP WALKER
- BARREL PERIL
- BIG POPPER
- FOREST JUMP
- AMPLIFRIED
- FLINGSHOT
- SPOOKY SPIKE
- BOB-OOOM!
- REEL CHEEP
- SHELL STACK
- BUNNY BELT
- PEST ASIDE
- MELON FOLLY
- ON THE SPOT
- DREADMILL
- STOMPBOT XL
- SLED SLIDE
- FLIPPIN' OUT
- SEE MONKEY?
- OUTTA MY WAY
- BROOM ZOOM

Duel games

- SLAMMER
- TANK-DOWN
- HAMMERGEDDON
- STAIR SCARE
- CHICKEN!
- CHAIN SAW
- VOLLEYBOMB
- KOOPA KURL

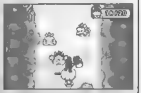


Coin games

- SCRATCH 'EM
- MATCH 'EM
- WATCH 'EM
- DROP 'EM
- STOP 'EM
- PAIR 'EM

Mini Bowser games

- MUSH RUSH
- CRUSHED ICE
- PEEK-N-SNEAK
- SPLATTERBALL
- TRAP FLOOR
- KOOPA KAPPA



Gaddgets

- SNOOZE EWES
- PORTA-GUST
- MAGIC LAMP
- POWER STAR
- DESKTOP GOLF
- BAIT 'N WAIT
- DIGITIZER
- SHROOM BLOOM
- POOCHY PAL
- BULL'S-EYE
- SOIL SONAR
- EGG ROLL
- MORSE MAKER
- SNOW GLOBE
- TILE TRIAL
- MAP MAKER
- MINI MAZE
- FAUX FLAME
- STRESS PRESS
- CARD TRICK
- HOURGLASS
- ROCHAMBEAU
- BREEZE BUDDY
- LOVE ME NOT
- MINI BOWLING
- MINI B-BALL
- SCREEN CLEAN
- CAKE MAKER
- BEAD MACHINE
- JEWELRY CASE
- DESSERT MENU

...And more!

Playing Multi (2 Players only, save for Penguin Race) and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Necessary Equipment

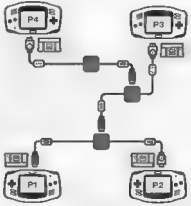
Game Boy Advance systems:	One per player
Game Paks – Multi Game Pak play:	One per player
– Single Game Pak play:	One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables:	Two players: One cable
	Three players: Two cables
	Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot
2. Connect the Game Boy Advance Game Link cable.
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connector into the other game system, insert the Game Boy Advance Game Link cable into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for Single Game Pak play.

Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting a Game Boy Advance Game Link cable to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).

Notes

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

Spielvorbereitung	35	Pass	50
Vor dem Spiel	37	Bonus-Brett	53
Pilz-City	38	Minispiele	58
Spiele-Land	42	Giddings	59
Party-Land	45	Multi-Modul-Spiel (nur für 2 Spieler, außer Pinguinrennen) und Ein-Modul-Spiel	60
Minispiel-Land	48		

Bereit für die Party?

In der PARTY-WELT treffen sich Mario und seine Freunde am liebsten, um lustige Minispiele zu spielen und seltsame Giddings einzuheimsen. Doch Bowser setzt dieser Freude ein Ende, indem er alle Minispiele und Giddings über PILZ-CITY verstreut! Sprich mit den Bewohnern von PILZ-CITY und erledige ihre Aufgaben, um alle Minispiele und Giddings wieder einzusammeln!

Spielvorbereitung

Bei der Verwendung eines Game Boy Advance SP™, Nintendo DS™ oder Game Boy Player™, lies bitte in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Systems nach, um weitere Informationen zu erhalten.

L-Taste
Ruf das Menü auf, wenn du dich in PILZ-CITY befindest.

R-Taste
Sieh dir die Karte von PILZ-CITY an.

Steuerkreuz
Wahle Menu-Optionen aus und bewege den Cursor oder deine Person.

A-Knopf
Bestätige deine Auswahl oder würfle, wenn du dich in PILZ-CITY befindest.

START
Pausiere das Spiel.

B-Knopf
Widerruf eine Aktion und kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.

Minispiel- und Giddingerklärung

Bevor du ein Minispiel oder mit einem Gidding spielen kannst, erhältst du eine Erklärung, in der du erfährst wie gespielt wird. Lies sie dir genau durch, bevor du das erste Mal spielst.

Karte von PILZ-CITY

Steuerkreuz Sieh dir die Karte von PILZ-CITY an.

A-Knopf Sieh dir die Übersichtskarte von PILZ-CITY an.

B-Knopf Kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.

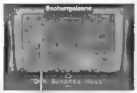
Verbleibende Felder

Übersichtskarte

Steuerkreuz Drücke zum Auswählen einer Zone links oder rechts, zum Auswählen eines Ortes oben oder unten auf dem Steuerkreuz.

A-Knopf Kennzeichne einen Ort auf der Karte.

B-Knopf Kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.



Kennzeichne einen Ort auf der Karte, damit du weißt, wo sich dein nächstes Ziel befindet.

Vor dem Spiel

Stecke das MARIO PARTY ADVANCE™-Spielmodul in dein Game Boy Advance-System und schalte es ein (ON).

Spielst du zum ersten Mal, wird der **Sprachauswahl-Bildschirm** erscheinen. Wähle mittels Steuerkreuz die Sprache deiner Wahl aus und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. Wähle JA und drücke erneut den A-Knopf.

Durch Drücken von START während der Eröffnungssequenz, gelangst du automatisch zum **Titelbildschirm**.

Spielst du das Spiel zum ersten Mal, musst du dir einen PASS erstellen.

PARTY-WELT

Nachdem du dir einen PASS erstellt hast, wähle PARTY-WELT, um mit dem Spielen zu beginnen. Ob du Einzel- oder Mehrspieler-Action bevorzugst, in der PARTY-WELT gibt es für jeden etwas! Du hast die Wahl zwischen PILZ-CITY, SPIELE-LAND, PARTY-LAND und MINISPIEL-LAND.

PASS

Deinen PASS kannst du vom **Titelbildschirm** aus öffnen, um ihn zu tauschen oder dein Geheimnis zu ändern. Siehe Seite 50, um weitere Informationen darüber zu erhalten.

BONUS-BRETT

Spiel mit deinen Freunden mit dem BONUS-BRETT das Mario-Party-Gesellschaftsspiel! Siehe Seite 53, um weitere Informationen darüber zu erhalten.

Pilz-City

Erkunde PILZ-CITY in diesem **Einzelspieler-Modus**! Erledige Aufgaben und erhalte so Minispiele und Giddings auf deinem Weg durch die Stadt!

Wie wird gespielt?

Wähle eine Person und begib dich auf Erkundungsfahrt durch PILZ-CITY!

Würfle!

Du darfst so viele Felder vorwärts ziehen, wie du gewürfelt hast.

Felder

Beim Landen auf den verschiedenen Feldern werden unterschiedliche Ereignisse ausgelöst.

Orte

Entscheidest du dich, an einem Ort vorbeizuziehen, so wirkt sich das nicht auf dein Würfelergebnis aus. Jedoch musst du von Zeit zu Zeit anhalten, um Aufgaben zu erledigen und wichtige Informationen zu erhalten.

Dein Zug endet automatisch, wenn du die Anzahl an gewürfelten Feldern gezogen bist. Dein Zug endet ebenfalls, wenn du an einem Ort anhältst, selbst wenn du nicht die gesamte Anzahl an gewürfelten Feldern gesetzt hast.

Start!

In PILZ-CITY bist du mit einem schmucken Pilz-Auto unterwegs! Du gehst mit fünf Pilzen ins Rennen. Für jeden Pilz darfst du einmal würfeln.

Würfeln kannst du also so lange, bis du keine Pilze mehr hast. Es besteht jedoch nach jedem dritten Zug die Möglichkeit, Pilze zu gewinnen.

Gehen dir die Pilze aus oder beendest du das Spiel, dann heißt es…

Game Over!

Ist dein Spiel vorbei, kannst du auf dem **Ergebnisbildschirm** sehen, welche Minispiele und Giddings du erhalten hast.

Personen und Ausgangspunkte

Jede Person startet in einer anderen Zone von PILZ-CITY. Einige Aufgaben können nur von bestimmten Personen erledigt werden. Wähle sie also mit Bedacht aus!

Spezial-Felder

Würfelfelder

Landest du auf einem Würfelfeld, darfst du erneut würfeln! Plan deinen Zug strategisch also so, dass du wiederholt auf diesen Feldern landest, um große Entfernungen auf dem Spielbrett überwinden zu können.

Minusfelder

Landest du auf einem Minusfeld, so verlierst du einen Pilz.

Minispiel-Feld

Landest du auf einem Minispiel-Feld, dann spielst du ein Minispiel. Gewinnst du Purzels Minispiel, erhältst du zwei Pilze. Verlierst du das von Mini Bowser gestellte Spiel, entwendet er dir einen Pilz!

Mini Bowser

Hast du schon einige Giddings eingesammelt, kann es sein, dass sich dir Mini Bowser in den Weg stellt!

Aufgaben

Du musst Aufgaben erledigen, um Minispiele und Giddings zu erhalten. Alle Aufgaben unterscheiden sich voneinander! Man wird dich um einen Gefallen bitten, dich mit einem Kriminalfall konfrontieren (Mikrospiele) oder dir einfach ein Minispiel vorsetzen. Erledige alle Aufgaben und du gewinnst das Spiel!!!

Mikrospiele

Mikrospiele sind kurze Spiele, die du zum Erledigen von Aufgaben spielen musst. Die Spielregeln des jeweiligen Spiels werden vorher angezeigt.

Mehr Pilze

Nach jeder dritten Runde erhältst du die Möglichkeit, Pilze hinzuzugewinnen. Der Zufall entscheidet, welches Minispiel du spielen wirst. Gewinnst du, so erhältst du drei zusätzliche Pilze. Dein Spiel endet, wenn du keine Pilze mehr besitzt.

Ergebnisbildschirm

Auf dem **Ergebnisbildschirm** werden alle Giddings und Minispiele aufgelistet, die du im vorangegangenen Spiel erhalten hast. Dieser Bildschirm erscheint nur dann, wenn dein Spiel endet oder du selbst es beendest. In anderen Spielmodi kannst du zurückgehen und jedes Minispiel spielen, das du vorher schon einmal gespielt hast.

Menü

Drücke die L-Taste auf deiner Erkundungsreise durch PILZ-CITY, um das Menü aufzurufen.

AUFGABENINFO Sieh dir deine Aufgabe erneut an.

PERSONENLISTE Lies hier eine Beschreibung von jeder Person, die du schon getroffen hast.

SPEICHERN Speichere deinen Fortschritt und beende das Spiel.

ENDE Beende das Spiel.

Game Over-Menü

Dieses Menü erscheint, wenn dein Spiel vorbei ist.

WEITERSPIELEN Spiel erneut mit derselben Person.

PERSON WÄHLEN Wähle eine andere Person aus.

AUSWAHLBILDSCHIRM Kehre zur PARTY-WELT zurück.

Spiele-Land

Spiel alle Minispiele und mit allen Giddings, die du in diesem Modus erhalten hast. Du kannst sie auch auf ein Game Boy Advance-System übertragen, das kein Spielmodul enthält.

Menü im Spiele-Land

Spiel Minispiele

In diesem Modus (Freies Spiel) kannst du alle gesammelten Minispiele spielen! Wähle einfach auf dem **Minispiel-Auswahlbildschirm** ein Minispiel aus, das du spielen möchtest. Im PARTY-LAND kannst du Spiele mit zwei Spielern spielen.

Lade Minispiele

Verwende ein Game Boy Advance Game Link™-Kabel, um ein erhaltenes Minispiel auf ein Game Boy Advance-System zu übertragen, das kein Spielmodul enthält.

PINGUINRENNEN

In diesem Modus können zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten, indem mehrere Spielmodule eingesetzt werden.

Spiel mit Giddings

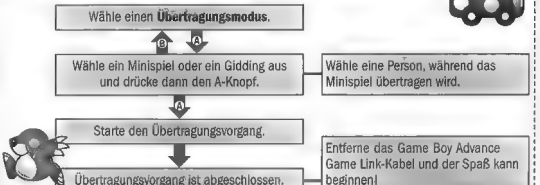
Hier kannst du deine Giddings ausgiebig testen! Du kannst anfangs zwischen zehn verschiedenen Giddings wählen. Drücke START, während du mit den Giddings spielst, um zum **Gidding-Auswahlbildschirm** zurückzukehren. Wird ein Gidding seitlich dargestellt, drehe einfach dein Game Boy Advance-System.

Übertrage Giddings

Verwende ein Game Boy Advance Game Link-Kabel, um ein erhaltenes Gidding auf ein Game Boy Advance-System zu übertragen, das kein Spielmodul enthält.

Übertragen von Minispielen und Giddings!

Die Möglichkeit Minispiele und Giddings zu übertragen, besteht nur beim Ein-Modul-Spiel. Siehe Seite 60, um nähere Informationen zu erhalten, wie man Game Boy Advance-Systeme miteinander verbindet. Bist du dann bereit ein Spiel zu übertragen, befolge die folgenden Schritte.



Hinweis!

Schlägt der Verbindungsaufbau fehl, erscheint eine Fehlermeldung. Drücke den A-Knopf und versuch es erneut, nachdem du die Verbindung der Systeme durch das Game Boy Advance Game Link-Kabel überprüft hast.

Das geladene Gidding oder Minispiel bleibt auf dem Game Boy Advance-System ohne Spielmodul nur so lange gespeichert, bis das System ausgeschaltet wird.

PINGUINRENNEN

In diesem Modus können unter Verwendung mehrerer Spielmodule zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten. Siehe Seite 60, um nähere Informationen zu erhalten, wie man Game Boy Advance-Systeme miteinander verbindet. Bist du dann so weit, befolge die folgenden Schritte. Lies hierzu auch den ersten Absatz des Kastens „Hinweis!" auf Seite 43.

Die Ergebnisse vom PINGUINRENNEN richten sich nach den Rekorden von Einspieler-Minispielen. Verliert du, verbessere einfach deine Minispiel-Rekorde und fordere deine Freunde aufs Neue heraus.

Wähle PINGUINRENNEN

Melde dich für das PINGUINRENNEN an

Drücke den A-Knopf, um PINGUINRENNEN aufzurufen.

Starte PINGUINRENNEN

Du brauchst während des Wettkampfs nichts zu tun. Lehn dich zurück, entspann dich und genieß das Rennen!

Was sind eigentlich Giddings?

Giddings sind seltsame Erfindungen von Professor I. Gidd! Erledige Aufgaben in PILZ-CITY, um sie zu erhalten. Im MINISPIEL-LAND kannst du Giddings auch kaufen. Damit kannst du deine Freunde beeindrucken!

Party-Land

In diesem **Mehrspieler-Modus** kannst du in Minispielen gegen deine Freunde antreten! Zusätzlich zu Zweispieler-Wettkämpfen, bei denen ein Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendet wird, gibt es sogar Spiele, die mit bis zu 100 Spielern gespielt werden können.

Menü im Party-Land

DUELLBÜHNE
Wähle aus acht Minispielen. Zwei Spieler können mit einem Modul spielen.

GEHEIMDUELL
Kämpfe um das Geheimnis deines Gegners, während er um deins kämpft! Zwei Spieler können mit einem Modul spielen.

MINI BOWSER-SPIELE
Tritt gegen deine Freunde in Mini Bowser-Spielen an! Es werden mehrere Spielmodule benötigt.

Siehe Seite 46, um weitere Informationen über Link-Kämpfe zu erhalten.

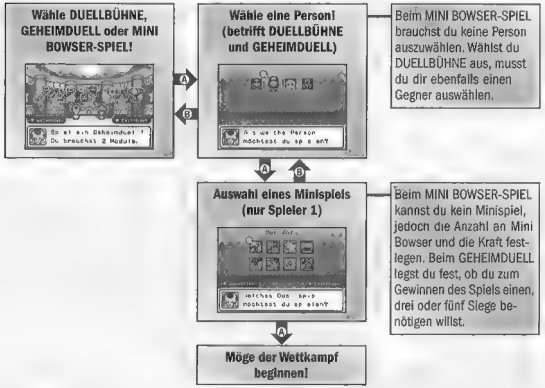
100-SPIELER-WETTKAMPF

100-SPIELER-ATTACKE

Bis zu 100 Spieler können mittels nur eines Minispiels gegeneinander antreten. Und nur ein Game Boy Advance-System wird dafür benötigt! Es kommt kein Game Boy Advance Game Link-Kabel zum Einsatz. Siehe Seite 47, um weitere Informationen zu erhalten.

Link-Kämpfe

Bist du bereit, dann befolge die folgenden Schritte. Lies hierzu auch den ersten Absatz des Kastens „Hinweis!" auf Seite 43.



Siehe Seite 60, um nähere Informationen zu erhalten, wie man Game Boy Advance-Systeme miteinander verbindet.

100-SPIELER-WETTKAMPF

Zwischen 2 und 100 Spieler können mittels nur eines Minispiels gegeneinander antreten! Dazu muss das Game Boy Advance-System einfach nur weitergegeben werden. Bevor das Spiel beginnt, sollte jedem Spieler eine Nummer zugeteilt werden.

Beispiel: Sind drei Spieler mit von der Partie, so weise jedem einzelnen eine fortlaufende Kennung zu, also S1, S2 und S3.

- Nach der Auswahl der Spieleranzahl (2 bis 100) und des Minispiels, wird auf dem **Spielbildschirm** die Nummer des beginnenden Spielers angezeigt. Der beginnende Spieler spielt ein Minispiel und sein Ergebnis wird zum aktuellen Rekord.
- Dann wird auf dem **Spielbildschirm** die Nummer des folgenden Spielers angezeigt. Reich das Game Boy Advance-System an den jeweiligen Spieler weiter, damit er seinen Zug spielen kann. Derjenige Spieler, der einen Rekord aufstellt, der über zwei Runden bestehen bleibt, gewinnt.

100-SPIELER-WETTKAMPF

In diesem Modus kannst du mit einem einzelnen Game Boy Advance-System gegen deine Freunde antreten. So könnt ihr um die meisten, hintereinander errungenen Siege spielen. Wer schafft wohl 100 Siege in Folge?

- Wähle ein Minispiel und gib einen Rekord vor!
- Die folgenden Spieler versuchen nun, den von dir vorgegebenen Rekord abwechselnd zu schlagen.

- Bricht jemand den alten Rekord und gibt einen neuen vor, werden die hintereinander errungenen Siege angezeigt und das Spiel endet. Du kannst dann zwischen den Optionen ERNEUT SPIELEN oder BEENDEN wählen. Bricht niemand deinen Rekord und du möchtest dein Können weiter unter Beweis stellen, kannst du die Partie fortsetzen und anderen Spielern die Chance bieten, dich zu schlagen.

Minispiel-Land

Spiel erhaltene Minispiele, um Münzen zu gewinnen, mit denen du dann neue Giddings kaufen kannst. In diesem **Einspieler-Modus** kann auf vier verschiedene Arten gespielt werden. Für jede davon bestehen bestimmte Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, bevor du sie spielen kannst.

MINISPIEL-ATTACKE

Vor jeder Attacke stellt dir Toad drei Minispiele zur Auswahl. Wähle das Minispiel aus, von dem du denkst, dass du es am besten beherrschst. Gewinnst du, kannst du Münzen gewinnen. Du spielst bis zu 15 Minispiele. Gewinn und erhalt Münzen!!! Drücke, während du ein Minispiel aussuchst, die L-Taste, damit du AUFHÖREN kannst. So kannst du nämlich die Münzen behalten, die du bereits gewonnen hast. Drücke die R-Taste, um eine Karte einzusetzen.

Voraussetzung für die MINISPIEL-ATTACKE

Du musst mehr als 15 Minispiele erhalten haben.

SPIELSAAL

Im SPIELSAAL kannst du Münzspiele spielen, die du in PILZ-CITY erhalten hast. Bist du geschickt, kannst du sehr viele Münzen gewinnen! Es gibt insgesamt sechs Münzspiele.

Voraussetzung für den SPIELSAAL

Du musst mindestens ein Münzspiel erhalten haben.

DUELLSÄLE

Um spielen zu können, musst du eine Person, einen Gegner und einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade: LEICHT (drei Runden), NORMAL (fünf Runden) und SCHWER (acht Runden). Die Anzahl der zu gewinnenden Münzen hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Voraussetzung für die DUELLBÜHNE

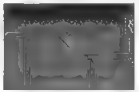
Du musst mindestens drei Duellspiele erhalten haben. Der Schwierigkeitsgrad NORMAL steht dir dann zur Verfügung, wenn du fünf Duellspiele erhalten hast. Den Schwierigkeitsgrad SCHWER kannst du nach acht erhaltenen Duellspielen spielen.

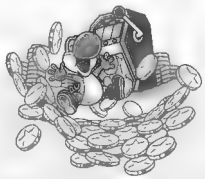
BOWSERLAND

Bowser hat einen fürchterlichen Anti-Vergnügungspark erschaffen! In diesem Modus musst du würfeln und dem Ziel entgegenstreben, indem du Mini Bowser-Spiele spielst, wenn du auf einem Feld landest. Gelingt es dir nicht, das Spiel zu gewinnen, schickt dich Bowser zurück zum Start.

Voraussetzung für das BOWSERLAND

Du musst alle Mini Bowser-Spiele erhalten haben.





Pass

In deinen PASS kannst du deinen NAMEN, GEBURTSMONAT, HOBBY und einen KOMMENTAR eintragen. Dort kannst du sogar ein Geheimnis und einen Traum eintragen, das oder den du niemandem anvertrauen willst. Oder du tauschst mit Hilfe eines Game Boy Advance Game Link-Kabels deine Passdaten. Tausch mit deinen Freunden und leg dir eine Sammlung an!

Erstelle einen PASS!

Verwende die folgenden Bedienelemente, um deine Daten einzutragen:

A-Knopf Bestätige deine Auswahl.

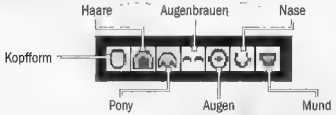
B-Knopf Zurück.

Steuerkreuz Bewege den Cursor, um eine Auswahl zu treffen.

START Bewege den Cursor auf O.K.

Krelere ein Gesicht!

Stelle hier aus verschiedenen Elementen ein Gesicht zusammen!



PASS-MENÜ

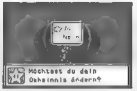
PASS ANSEHEN

Du kannst Passdaten mit deinen Freunden tauschen und dir ihre ansehen. Um einen PASS zu löschen, drücke die L- und R-Taste gleichzeitig, während du ihn dir ansiehst.

Hinweis: Um deinen PASS zu löschen, drücke die L- und R-Taste gleichzeitig, während du dir deinen eigenen PASS ansiehst. Doch Vorsicht! Hast du ihn erst einmal gelöscht, ist er unwiederbringlich verloren!

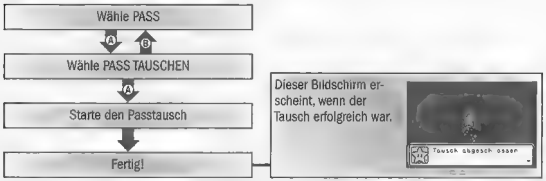
GEHEIMNIS ÄNDERN

Wähle diese Option an, um dein Geheimnis zu ändern.



PASS TAUSCHEN

Tausche Pässe mit Hilfe eines Game Boy Advance Game Link-Kabels. Pässe kannst du nur tauschen, wenn zwei Spielmodule vorhanden sind. Siehe Seite 60, um nähere Informationen zu erhalten, wie man Game Boy Advance-Systeme miteinander verbindet.



Lies hierzu auch den ersten Absatz des Kastens „Hinweis!“ auf Seite 43.

Bonus-Brett

Was ist das BONUS-BRETT?

Mit dem BONUS-BRETT kannst du Mario Party Advance mit einem Game Boy Advance-System und mit bis zu drei weiteren Spielern als Brettspiel spielen! Schneide einfach das Spielfeld und die Figuren aus. Setze den Game Boy Advance ein, um zu würfeln, mit Giddings zu spielen oder Ereignisse auszulösen.

Was du benötigst:

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP oder Nintendo DS 1
- MARIO PARTY ADVANCE-Spielmodule 1
- Spielfiguren 4
- Spielpläne 1
- Sterne 1

Das BONUS-BRETT liegt der Verpackung bei. Die Spielfiguren und Sterne sind auf das Spielbrett gedruckt.

Spielvorbereitungen

Wähle BONUS-BRETT auf dem **Titelbildschirm** aus, um dein Game Boy Advance-System einzurichten. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf den jeweiligen Ausgangspunkt auf dem Spielplan. Setze den Stern auf eines der vier Sternenfelder des Spielplans. Es wird ein Spieler bestimmt, der anfängt. Danach würfeln die Spieler im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Spielen

Bevor gespielt wird, muss entschieden werden, ob im oder gegen den Uhrzeigersinn gewürfelt wird.

Würfeln und ziehen

Drücke zum Würfeln den A-Knopf, wenn du dich auf dem **Würfelbildschirm** befindest. Drücke den A-Knopf, um den Würfel anzuhalten. Danach kannst du mit deiner Spielfigur so viele Felder ziehen, wie der Würfel anzeigt.

Drücke START, um zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

Felder

Gelbe Felder
Es wird nichts passieren, wenn du auf einem dieser Felder landest. Danach endet dein Zug.

I. Gidd-Felder
Landest du auf einem dieser Felder, wähle auf dem **Würfelbildschirm** das I. Gidd-Symbol aus und drücke den A-Knopf, um zum **Gidding-Auswahlbildschirm** zu gelangen. Drücke erneut den A-Knopf, um per Zufall auszuwählen, mit welchem Gidding du spielen wirst.

Stern-Wechselfeld
Setz den Stern auf ein anderes Sternenfeld. Danach endet dein Zug.

Röhrenfeld
Ziehe deine Spielfigur auf das Röhrenfeld derselben Farbe. Danach endet dein Zug.

Sternenfeld
Landest du auf einem Sternenfeld auf dem ein Stern liegt, kannst du das Spiel vielleicht für dich entscheiden!

BONUS-BRETT

Stern
Setze den Stern auf eines der Sternenfelder. Dann kann das Spiel beginnen.

Spielfigur

Zum Ausschneiden der Spielfiguren schneide an der gestrichelten Linie entlang, falte sie an der Linie und verklebe sie, so dass sie stehen können.

Spezielle Gidding-Regeln

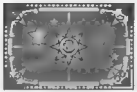
Landest du auf einem I. Gidd-Feld, spielst du mit einem Gidding, das vom Zufall bestimmt wird. Weißt du nicht, wie du spielen sollst, dann lies die Erklärung, die auf dem Bildschirm angezeigt wird.

ZIELSCHUSS
Jeder Mitspieler wirft einen Pfeil auf ein Ziel. Derjenige, der 100 am nächsten ist, darf würfeln.

PILZ-PLUMPS
Jeder Mitspieler wählt einen Pilz und lässt ihn hinuntergleiten. Derjenige, dessen Pilz als erstes im Ziel landet, darf würfeln.

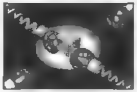
4-SP-PINBALL

Derjenige, der das Spiel am längsten durchhält, darf würfeln.



BLOCKBRUCH

Jeder Mitspieler schlägt auf den Block in der Mitte des Bildschirms ein. Derjenige, der den Block zum Bersten bringt, darf würfeln.



FESTFROSCHEN

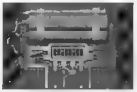
Taucht eine Fliege in der Mitte des Bildschirms auf, schnapp sie dir mit deiner klebrigen Zunge! Derjenige, der am meisten Fliegen verspeist, darf würfeln.

MUTPROBE

Halt mit deinem Auto so nah wie möglich am Abgrund und schieß nicht darüber hinaus! Derjenige, der am nächsten am Abgrund hält, darf würfeln.

BOMBENSPIEL

Jeder Mitspieler schneidet einen Draht der Bombe durch. Schneidet jemand den falschen Draht durch und die Bombe explodiert, so muss derjenige zurück zu seinem Ausgangspunkt.



EIERRAMSCH

Wechselt euch ab und legt Eier in den Sack. Früher oder später wird der Sack reißen. Derjenige, der ihn zum reißen bringt, muss zurück zu seinem Ausgangspunkt.

BESTIMMER

Dieses Gidding bestimmt, welcher Mitspieler zurück zu seinem Ausgangspunkt muss. Zeigt der Stock am Ende auf dich, so musst du zurück!

HERZ-O-MAT

Teste deinen Freundschaftslevel mit einem anderen Mitspieler! Steigt die Anzeige auf über 50 %, ziehe die Spielfigur des Mitspielers auf deine derzeitige Position. Steigt sie auf weniger als 50 %, ziehe deine Spielfigur auf seine derzeitige Position.

- Drücke START, während du mit einem Gidding spielst, um das Spielen zu beenden und zum **Würfelbildschirm** zurückzukehren.
- Wird mit mehreren Spielern gespielt, so ist es ratsam, das Game Boy Advance-System für alle Mitspieler erreichbar zu platzieren.
- Wird ein Gidding seitlich dargestellt angezeigt, drehe einfach dein Game Boy Advance-System.

Wo steckt der Stern?

Landest du auf einem Sternenfeld, auf dem sich der Stern befindet, wähle auf dem **Würfelbildschirm** das Stern-Symbol und drücke den A-Knopf, um zum **Sternenbildschirm** zu gelangen. Auf diesem Bildschirm sind sechs Boxen zu sehen. Wähle mittels Steuerkreuz eine Box aus, die deiner Meinung nach einen Stern enthalten könnte und drücke dann den A-Knopf. Enthält sie keinen Stern, dann endet dein Zug. Derjenige, der eine Box mit einem Stern öffnet, gewinnt das Spiel. Landest du auf einem Sternenfeld, auf dem sich kein Stern befindet, so endet dein Zug.

Diese Regeln sind nur Vorschläge. Du kannst gerne deine eigenen Regeln für das BONUS-BRETT aufstellen!!!

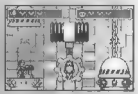
Minispiele

Einzelspieler-Spiele

- BOO-BYE
- HASENFANG
- KETTE GEBEN
- KETTENLAUF
- BLASENPOP
- GEGENWIND
- WEGWEISEN
- RIESENZWILLE
- BUU HUU-BALL
- BOB-BUMM!
- FISCHFANG
- PANZERPULK
- HOPPELBAND
- GARTENARBEIT
- MELONENMANIE
- WUMMPSTUPS
- LAUFBAND
- PFADFINDER
- RUTSCHPARTIE
- TURNSTRECKE
- AFFENRETTUNG
- PLATZ DA!
- BRAUSEBESEN

Duellspiele

- HAMMERHART
- BOX-KART
- HAMMERGEDDON
- STUFENLAUF
- FEIGLING!
- KETTENSÄGE
- VOLLEYBOMB
- EISPANZER

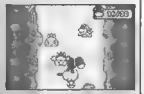


Münzspiele

- RUBBELDIDUPP
- GLÜCKSSPIEL
- ARGUSAUGE
- KLINGELING
- ROULETTE
- PAARWEISE

Mini Bowser-Spiele

- PILZPRELL
- EISREMPELN
- SCHLEICHER
- GOTCHA!
- FALLTÜREN
- EINGEKAPSELT



Giddings

- SCHLAFSCHAF
- GEISTERJAGD
- ZAUBERLAMPE
- SUPERSTERN
- DESKTOP-GOLF
- ANGLERGLÜCK
- RÖNTGENBILD
- PILZE PICKEN
- HAUSHUND
- INS SCHWARZE
- SONARSUCHE
- EIERTANZ
- MORSEGERÄT
- SCHNEEKUGEL
- GEDULDSPIEL
- KARTOGRAF
- LABYRINTH
- FLAMMEN-FAKE
- ANTISTRESS
- KARTENTRICK
- EIERUHREN
- S-S-P
- VENT
- LIEBT MICH!
- MINI-BOWLING
- BASKETBALL
- SAUBERMANN
- KUCHENDEKO
- PERLENMUSTER
- SCHATULLE
- NACHTISCH

...Und viele mehr!

Multi-Modul-Spiel (nur für 2 Spieler, außer Pinguinrennen) und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

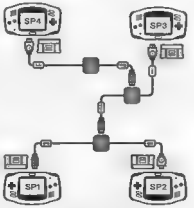
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme:	1 pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel:	1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel:	1 Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel:	2 Spieler – 1 Kabel
	3 Spieler – 2 Kabel
	4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst das Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt landerspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

VULGÄRSPRACHE

DISKRIMI-NIERENDE INHALTE

DROGEN-MISSBRAUCH

ANGST-VERURSACHENDE INHALTE

SEXUELLE INHALTE

GEWALT-DARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Daruber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

Commandes	65	Passeport	80
Commencer à jouer	67	Plateau Bonus	83
Champiville	68	Mini-jeux	88
Ludi Land	72	Katatrucs	89
Festi Land	75	Jeu multi-cartouches (2 joueurs, sauf Course Pingouin), jeu une cartouche	90
Défi Land	78		

Que la fête commence !

Le MONDE FIESTA, un parc à thème géant truffé de mini-jeux et de Katatrucs, a toujours été un lieu de prédilection pour Mario et compagnie. Enfin, jusqu'à ce que Bowser décide de gâcher la fête en dispersant les mini-jeux et les Katatrucs aux quatre coins de CHAMPIVILLE ! Vous allez devoir parler aux habitants de CHAMPIVILLE et accomplir les missions qu'ils vous proposent pour rassembler les mini-jeux et les Katatrucs ! A vous de jouer !

Commandes

Lorsque vous utilisez une Game Boy Advance SP™, une Nintendo DS™ ou un Game Boy Player™, veuillez vous référer à leurs manuels respectifs pour connaître l'emplacement des boutons.

Explication des mini-jeux et des Katatrucs

Avant de jouer à un mini-jeu ou à un Katatruc, des explications s'affichent. Quand vous jouez à un mini-jeu ou à un Katatruc pour la première fois, il est conseillé de lire ces explications.

Carte de CHAMPIVILLE

Manette ✚ Faire défiler le plateau.

Bouton A Voir la carte complète.

Bouton B Retourner à l'écran précédent.

Cases restantes

Carte complète

Manette ✚ Horizontalement : sélectionner une zone.
Verticalement : sélectionner un lieu.

Bouton A Marquer un lieu sur le plateau.

Bouton B Retourner à l'écran précédent.

Marquez un lieu du plateau d'un drapeau afin de vous y rendre plus facilement.

Commencer à jouer

Insérez la cartouche de jeu MARIO PARTY ADVANCE™ dans la Game Boy Advance puis allumez votre console.

La première fois que vous jouez, un **écran de sélection de la langue** apparaît. Sélectionnez la langue de votre choix à l'aide de la manette ✚ puis appuyez sur le bouton A. Sélectionnez OUI puis appuyez de nouveau sur le bouton A.

Appuyez sur START à n'importe quel moment de l'introduction pour accéder à l'**écran titre**.

La première fois que vous jouez, vous devez également créer un PASSEPORT.

MONDE FIESTA

Une fois que vous avez créé votre PASSEPORT, sélectionnez MONDE FIESTA pour commencer à jouer. Que vous ayez envie de jouer en solo ou à plusieurs, vous trouverez votre bonheur dans le MONDE FIESTA ! Vous pouvez aller à CHAMPIVILLE, LUDI LAND, FESTI LAND ou DEFI LAND.

PASSEPORT

Vous pouvez accéder à votre PASSEPORT à partir de l'**écran titre**. Vous pouvez l'échanger ou encore modifier votre secret. Voir page 80 pour de plus amples informations.

PLATEAU BONUS

Faites la fête avec vos amis grâce au PLATEAU BONUS, un jeu de plateau Mario Party ! Voir page 83 pour de plus amples informations.

Champiville

Dans ce **mode un joueur**, vous vous déplacez dans CHAMPIVILLE. Vous devez accomplir les missions qui vous sont proposées afin de gagner des mini-jeux et Katatrucs en chemin !

Comment jouer

Choisissez un personnage, puis prenez la route vers CHAMPIVILLE !

Faire rouler le dé

Le nombre sur lequel s'arrête le dé indique de combien de cases vous pouvez avancer.

Cases

Chaque type de case a un effet différent.

Lieux

Si vous décidez de passer devant un lieu sans y entrer, cette case ne sera pas décomptée du nombre de cases qu'il vous reste à parcourir. Cependant, vous devez entrer dans des lieux afin d'accomplir des missions et d'obtenir des informations importantes.

Votre tour s'arrête automatiquement lorsque vous avez parcouru le nombre de cases indiqué par le dé. Votre tour s'arrête également lorsque vous entrez dans un lieu, même s'il vous restait des cases à parcourir.

C'est parti !

Vous vous déplacez dans CHAMPIVILLE au volant d'une magnifique voiture champignon. Au départ, vous possédez cinq champignons. Chacun d'entre eux vous donne le droit de faire rouler le dé une fois.

Répétez ceci jusqu'à ce que vous soyez à court de champignons. Tous les trois tours, vous aurez la possibilité de gagner des champignons supplémentaires.

Si vous n'avez plus de champignons ou arrêtez la partie…

C'est terminé !

Une fois la partie terminée, les mini-jeux et Katatrucs gagnés sont indiqués sur l'**écran des résultats**.

Personnages et points de départ

Chaque personnage débute d'une zone différente de CHAMPIVILLE. Certaines missions ne peuvent être accomplies que par un personnage précis, alors choisissez bien votre personnage !

Cases spéciales

Case Dé

Cette case vous permet de refaire rouler le dé ! Pour parcourir de longues distances, déplacez-vous stratégiquement et arrêtez-vous sur plusieurs Cases Dé de suite.

Case Rouge

Cette case vous fait perdre un champignon.

Case Mini-Jeu

Si vous vous arrêtez sur une Case Mini-jeu, un mini-jeu vous sera proposé. Si vous gagnez à un mini-jeu proposé par Tumble, vous obtiendrez deux champignons. Si vous perdez à un mini-jeu proposé par Mini Bowser, vous perdrez un champignon !

Mini Bowser

Une fois que vous aurez récupéré quelques Katatrucs, il se peut que Mini Bowser vienne se mettre en travers de votre chemin !

Missions

Les missions sont des défis que vous devez accomplir pour gagner des mini-jeux et des Katatrucs. Les missions sont très variées. On peut vous demander d'aller faire une course, de résoudre un crime (micro-jeu) ou de réussir un mini-jeu. Pour finir le jeu, vous devrez accomplir toutes les missions !

Micro-jeux

Les micro-jeux sont des événements relativement courts auxquels vous devez participer pour accomplir les missions. Des règles du jeu et des instructions apparaîtront au début.

Des champignons !

Tous les trois tours, vous aurez la possibilité de gagner des champignons supplémentaires. C'est la Roulette Mini-Jeux qui décidera du mini-jeu. Si vous gagnez, vous obtiendrez trois champignons supplémentaires. Quand vous n'avez plus de champignons, la partie est finie !

Ecran des résultats

L'**écran des résultats** affiche tous les Katatrucs et les mini-jeux que vous avez gagnés. Cet écran apparaît quand vous abandonnez la partie ou quand vous perdez. Dans les autres modes de jeu, vous pouvez rejouer aux mini-jeux auxquels vous avez joué à partir de la Roulette Mini-Jeux et de la Case Mini-jeu.

Menu

A CHAMPIVILLE, appuyez sur le bouton L pour accéder au menu.

MISSIONS Lire des informations sur la mission en cours.

PERSONNAGES Lire une description des personnages que vous avez rencontrés.

SAUVEGARDER Sauvegarder votre progression et quitter la partie.

QUITTER Quitter la partie.

Menu de fin

Ce menu apparaît seulement quand la partie est terminée.

RECOMMENCER Recommencer une partie avec le même personnage.

CHOISIR PERSONNAGE Choisir un autre personnage de jeu.

MENU PRINCIPAL Retourner au MONDE FIESTA.

Ludi Land

Dans ce mode, vous retrouvez tous les mini-jeux et tous les Katatrucs que vous avez obtenus. Vous pouvez aussi les transférer vers une autre Game Boy Advance ne contenant pas de cartouche de jeu.

Menu de Ludi Land

Jouer à des mini-jeux

Dans ce **mode Jeu Libre**, vous pouvez jouer à tous les mini-jeux que vous avez obtenus ! Il vous suffit de choisir un mini-jeu sur l'**écran de sélection du mini-jeu**. A FESTI LAND, vous pourrez jouer aux jeux pour deux joueurs.

Transférer des mini-jeux

Utilisez un câble Game Boy Advance Game Link™ pour transférer un mini-jeu que vous avez obtenu vers une autre console Game Boy Advance ne contenant pas de cartouche de jeu.

COURSE PINGOUIN

Dans ce mode, deux à quatre joueurs peuvent faire la course. Plusieurs cartouches de jeu sont nécessaires.

Jouer avec des Katatrucs

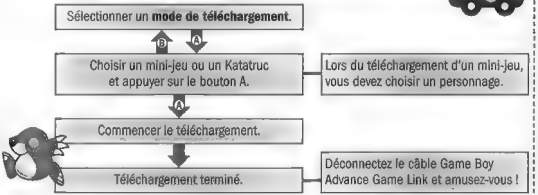
Ici vous pouvez utiliser vos Katatrucs ! Au début, vous n'aurez que dix Katatrucs. Lorsque vous jouez avec un Katatruc, vous pouvez appuyer sur START à tout moment pour retourner à l'**écran de sélection du Katatruc**. Si un Katatruc apparaît de côté, tournez votre Game Boy Advance pour qu'il soit droit.

Télécharger des Katatrucs

Utilisez un câble Game Boy Advance Game Link pour transférer un Katatruc que vous avez obtenu vers une autre console Game Boy Advance ne contenant pas de cartouche de jeu.

Télécharger des mini-jeux et des Katatrucs

La fonction de téléchargement des mini-jeux et des Katatrucs est pour le jeu une cartouche uniquement. Voir page 90 pour de plus amples informations sur la connexion de consoles Game Boy Advance. Lorsque vous êtes prêt à procéder au téléchargement, suivez les étapes indiquées ci-dessous.



Avertissement

Si la connexion échoue, un message d'erreur s'affiche à l'écran. Appuyez sur le bouton A et réessayez de vous connecter en commençant par brancher le câble Game Boy Advance Game Link.

Le Katatruc ou mini-jeu téléchargé ne restera pas en mémoire dans la Game Boy Advance sans cartouche de jeu après l'avoir éteinte.

COURSE PINGOUIN

Dans ce mode, deux à quatre joueurs peuvent faire la course. Plusieurs cartouches de jeu sont nécessaires. Voir page 90 pour de plus amples informations sur la connexion de consoles Game Boy Advance. Quand vous êtes prêt à établir la connexion, suivez les étapes indiquées ci-dessous. Veuillez également vous référer au premier paragraphe d'"Avertissement" de la page 73.

Les résultats de la COURSE PINGOUIN sont déterminés par les résultats obtenus aux mini-jeux un joueur. Si vous perdez, réessayez après avoir amélioré vos résultats.

Sélectionner COURSE PINGOUIN

Entrer dans la COURSE PINGOUIN

Appuyez sur le bouton A pour entrer dans la COURSE PINGOUIN.

Commencer la COURSE PINGOUIN

Durant la course, vous n'avez absolument rien à faire. Installez-vous confortablement et regardez la course !

Que sont les Katatrucs ?

Les Katatrucs sont de drôles d'inventions créées par le Professeur K. Tastroff. Vous devez accomplir des missions dans CHAMPIVILLE pour les obtenir. Vous pouvez aussi les acheter à DEFI LAND. Montrez-les à vos amis !

Festi Land

Dans ce **mode multijoueur**, vous pouvez jouer à des mini-jeux contre vos amis ! En plus des combats deux joueurs qui nécessitent un câble Game Boy Advance Game Link, il y a des jeux où jusqu'à 100 joueurs peuvent participer !

Menu de Festi Land

DUEL

Choisissez parmi les huit mini-jeux. Deux joueurs peuvent jouer avec une cartouche de jeu.

COMBAT SECRET

Combattez pour le secret d'un autre joueur. Deux joueurs peuvent jouer avec plusieurs cartouches de jeu.

COMBAT MINI BOWSER

Affrontez vos amis dans des jeux Mini Bowser. Deux joueurs peuvent jouer avec plusieurs cartouches de jeu.

Voir page 76 pour de plus amples informations sur les combats en link.

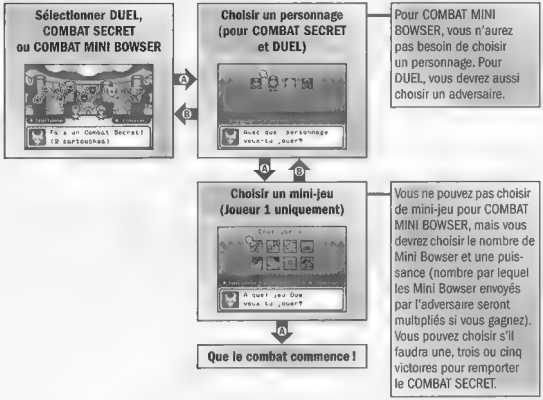
BATAILLE DES 100

ATTAQUE DES 100

Jusqu'à 100 joueurs peuvent s'affronter à l'aide d'un seul mini-jeu. Une Game Boy Advance suffit et vous n'avez pas besoin de câble Game Boy Advance Game Link pour jouer. Voir page 77 pour de plus amples informations.

Combats en link

Lorsque vous êtes prêt à établir la connexion, suivez les étapes indiquées ci-dessous. Veuillez également vous référer au premier paragraphe d'"Avertissement" de la page 73.



Voir page 90 pour de plus amples informations sur la connexion de consoles Game Boy Advance.

BATAILLE DES 100

De 2 à 100 joueurs peuvent s'affronter à l'aide d'un seul mini-jeu ! Pour cela, il vous suffira de faire circuler la Game Boy Advance d'un joueur à l'autre. Avant de commencer à jouer, vous devez attribuer un nombre à chaque joueur.

Exemple : si trois joueurs participent, l'un sera J1, le deuxième sera J2 et enfin le dernier sera J3.

- Lorsque vous sélectionnez le nombre de joueurs (2 à 100) et le mini-jeu, le nombre du premier joueur s'affiche sur l'**écran de jeu**. Le premier joueur va jouer à un mini-jeu et son score deviendra le record à battre.
- Le nombre du joueur suivant s'affiche sur l'**écran de jeu**. Ce joueur doit prendre la Game Boy Advance et jouer. Si un record reste invaincu après deux tentatives pour le battre, le joueur qui a établi ce record gagne.

ATTAQUE DES 100

Dans ce mode, vous pouvez affronter d'autres joueurs avec une seule Game Boy Advance et voir combien de temps vous arriverez à maintenir votre record. Les autres joueurs disposeront de 100 essais en tout pour le battre.

- Choisissez un mini-jeu et établissez un record.
- Les autres joueurs vont essayer, l'un après l'autre, de battre ce record.
- Si quelqu'un bat le record, le nombre d'essais qu'il aura fallu pour que le record soit battu s'affichera et la partie sera finie. Vous pourrez alors choisir de REJOUER ou de QUITTER. Tant que personne ne bat le record et que vous voulez augmenter le nombre d'essais, vous pouvez continuer en donnant à un autre joueur la possibilité de battre ce record.

Défi Land

Jouez aux mini-jeux que vous avez obtenus pour gagner des pièces et dépensez-les en achetant de nouveaux Katatrucs. C'est un **mode un joueur** comprenant quatre façons différentes de jouer. Avant de pouvoir y jouer, vous devrez remplir certaines conditions.

ATTAQUE MINI-JEU

Pour chaque attaque, Toad vous proposera trois mini-jeux. Choisissez celui que vous pensez pouvoir gagner. Si vous gagnez, vous aurez la possibilité de gagner des pièces. Vous jouerez à jusqu'à 15 mini-jeux. Continuez à gagner pour obtenir des pièces ! Appuyez sur le bouton L lorsque vous sélectionnez un mini-jeu pour arrêter. Ainsi, vous pourrez garder les pièces que vous avez gagnées. Appuyez sur le bouton R pour vous aider d'une carte.

Comment débloquer l'ATTAQUE MINI-JEU

Vous devez obtenir plus de 15 mini-jeux.

SALLE DE JEU

Dans la SALLE DE JEU, vous pouvez jouer aux jeux Casino que vous avez obtenus à CHAMPIVILLE. Si vous avez de la chance, vous gagnerez peut-être un tas de pièces ! Il y a six jeux Casino en tout.

Comment débloquer la SALLE DE JEU

Vous devez obtenir au moins un jeu Casino.

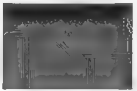
Course aux Duels

Pour jouer, vous devez choisir un personnage, un adversaire et un niveau de difficulté. Trois niveaux de difficulté sont disponibles : FACILE (trois tours), NORMAL (cinq tours) et DIFFICILE (huit tours). Le nombre de pièces que vous gagnez dépend du niveau de difficulté que vous sélectionnez.

Comment débloquer la COURSE AUX DUELS

Vous devez avoir au moins trois jeux Duel. Vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté NORMAL quand vous avez cinq jeux Duel et le niveau de difficulté DIFFICILE quand vous avez huit jeux Duel.

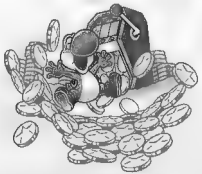
BOWSER LAND



Bowser a créé son propre parc à thème maléfique ! Dans ce mode, vous devrez faire rouler le dé et atteindre l'arrivée en jouant à des jeux Mini Bowser à chaque fois que vous vous arrêtez sur une case. Si vous perdez à un jeu Mini Bowser, Bowser vous renverra au départ.

Comment débloquer BOWSER LAND

Vous devez avoir tous les jeux Mini Bowser.



Passeport

Dans votre PASSEPORT, vous pouvez entrer votre NOM, votre MOIS DE NAISSANCE, votre PASSION ainsi qu'un COMMENTAIRE. Vous pouvez également écrire un secret et un rêve à ne pas répéter, ou bien échanger des informations du PASSEPORT à l'aide d'un câble Game Boy Advance Game Link. Echangez des passeports avec vos amis et faites-en collection !

Créer un PASSEPORT

Utilisez les boutons suivants pour saisir les informations.

Bouton A Confirmer une sélection.

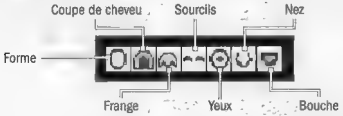
Bouton B Retourner en arrière.

Manette ✚ Déplacer le curseur.

START Placer le curseur sur OK.

Créer un visage

Associez différentes parties du visage pour créer le vôtre !



Menu du PASSEPORT

VOIR PASSEPORTS

En plus de remplir votre PASSEPORT, vous pouvez échanger des passeports avec vos amis et ainsi lire les informations qu'ils y ont inscrites. Pour effacer un PASSEPORT que vous êtes en train de lire, appuyez simultanément sur les boutons L et R.

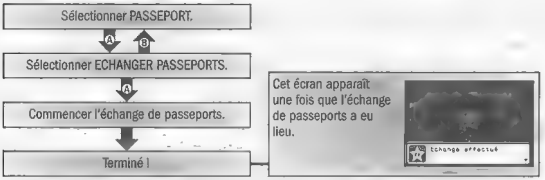
Important : pour effacer votre PASSEPORT ainsi que toutes vos données sauvegardées, appuyez simultanément sur les boutons L et R lorsque vous lisez votre PASSEPORT. Faites bien attention, une fois les données effacées, il est impossible de les récupérer !

MODIFIER SECRET

Choisissez cette option si vous voulez modifier votre secret.

ECHANGER PASSEPORTS

Vous pouvez échanger des PASSEPORTS en utilisant un câble Game Boy Advance Game Link. Il faut deux cartouches de jeu pour réaliser un échange de passeports. Voir page 90 pour de plus amples informations sur la connexion de consoles Game Boy Advance.



Veuillez également vous référer au premier paragraphe d'"Avertissement" de la page 73.

Plateau Bonus

Qu'est-ce que le PLATEAU BONUS ?

Grâce au PLATEAU BONUS, vous pouvez jouer à Mario Party en tant que jeu de plateau avec une Game Boy Advance et avec jusqu'à trois autres joueurs ! Pour cela, vous devez découper le plateau en papier et les personnages. Pour faire rouler le dé, jouer avec des Katatrucs ou chercher l'étoile, utilisez la Game Boy Advance.

Equipement nécessaire :

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP ou Nintendo DS 1
- Cartouches MARIO PARTY ADVANCE 1
- Personnages 4
- Plateaux 1
- Etoiles 1

Le PLATEAU BONUS se trouve dans l'emballage du jeu. Les personnages et l'étoile sont imprimés sur le plateau de jeu.

Préparation

Sélectionnez PLATEAU BONUS à partir de l'**écran titre** pour préparer votre Game Boy Advance. Chaque joueur doit choisir un personnage et le placer sur son point de départ sur le plateau. Placez l'étoile sur une des quatre Cases Etoile du plateau et décidez quel joueur va commencer. Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, selon votre préférence.

Principe du jeu

Avant de commencer à jouer, décidez si les joueurs joueront dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

Faire rouler le dé.

Appuyez sur le bouton A à partir de l'**écran dé** pour faire rouler le dé. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour l'arrêter. Déplacez votre personnage du nombre de cases indiqué par le dé.

Appuyez sur START pour retourner à l'**écran titre.**

Cases

Case Jaune
Rien ne se passe si vous vous arrêtez sur cette case. Votre tour s'arrête.

Case K. Tastroff
Si vous vous arrêtez sur cette case, sélectionnez le symbole K. Tastroff sur l'**écran dé** et appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran de sélection du Katatruc.** Appuyez ensuite sur le bouton A pour que le Katatruc soit choisi au hasard.

Case Déplacement Etoile
Vous devez déplacer l'étoile sur une autre Case Etoile. Votre tour s'arrête.

Case Tuyau
Allez à l'autre Case Tuyau de même couleur du PLATEAU BONUS. Votre tour s'arrête.

Case Etoile
Si vous vous arrêtez sur une Case Etoile, vous avez la possibilité de gagner la partie !

PLATEAU BONUS

Etoile
Placez l'étoile sur une des quatre Cases Etoile et commencez la partie.

Personnages

Pour fabriquer les personnages, découpez le long des lignes en pointillé, pliez le long des lignes continues et collez de façon à ce que les personnages tiennent debout.

Règles spéciales des Katatrucs

Lorsque vous vous arrêtez sur une Case K. Tastroff, vous devez utiliser le Katatruc choisi par la roulette. Si vous ne savez pas comment jouer, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran.

REFLEXES

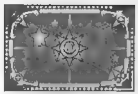
Chaque joueur doit lancer une fléchette sur une cible mouvante. Celui qui se rapproche le plus de 100 a le droit de faire rouler le dé.

CHAMPICOURSE

Les joueurs choisissent un champignon chacun et le déplacent à tour de rôle. Celui qui mène son champignon à l'arrivée en premier a le droit de faire rouler le dé.

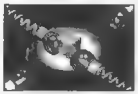
PINBALL 4J

Celui qui reste le dernier une fois que les autres sont éliminés a le droit de faire rouler le dé.



CASSE BLOC

Tous les joueurs frappent le bloc au centre de l'écran. Celui qui casse le bloc a le droit de faire rouler le dé.



GRENOUILLE

Dès qu'une mouche apparaît au centre de l'écran, donnez-lui un coup de langue ! Celui qui mange la mouche a le droit de faire rouler le dé.

PRECIPICE

Arrêtez votre voiture le plus près possible de la falaise sans tomber ! Celui qui s'arrête le plus près de la falaise a le droit de faire rouler le dé.

DEMINAGE

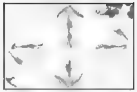
Chacun votre tour, coupez un des fils reliés à la bombe. Si vous coupez le mauvais fil et causez une explosion, vous devez retourner à votre point de départ.

PANICŒUF

Lâchez un œuf dans le sac chacun votre tour. Celui qui fera craquer le sac doit retourner à son point de départ.

DECIDEUR

Cet outil décide quel joueur doit retourner à son point de départ. Si le bâton tombe de votre côté, ce n'est vraiment pas de chance !



HARMONITEST

Testez votre niveau de compatibilité avec un autre joueur ! Si vous dépassez 50 %, vous devez déplacer le personnage de l'autre joueur sur votre case. Si vous faites moins de 50 %, vous devez déplacer votre personnage sur la case de cet autre joueur.

- Appuyez sur START lorsque vous utilisez un Katatruc pour arrêter et retourner à l'**écran dé**.
- Lorsque vous jouez à plusieurs, ne bougez pas la Game Boy Advance.
- Si un Katatruc apparaît de côté, tournez votre Game Boy Advance pour qu'il soit droit.

Où est l'Etoile ?

Quand vous vous arrêtez sur la Case Etoile sur laquelle se trouve l'étoile, sélectionnez le symbole étoile sur l'**écran dé** et appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran Etoile**. Six boîtes se trouvent sur cet écran. Avec la manette ✚, choisissez la boîte qui d'après vous contient l'étoile et appuyez sur le bouton A. Si cette boîte ne contient pas d'étoile, votre tour s'arrête. Par contre, si c'est la bonne boîte, vous gagnez la partie. Si vous vous arrêtez sur une Case Etoile sur laquelle ne se trouve pas d'étoile, votre tour s'arrête.

Ces règles ne vous sont données qu'à titre indicatif. Vous êtes totalement libre d'inventer vos propres règles pour le PLATEAU BONUS !

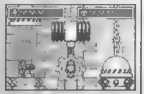
Mini-jeux

Jeux un joueur

- RANGE-BOO
- LAPINOUS
- AU PIED
- TONNEAU
- ECLATE-BULLE
- TORNADE
- ELECTRIFUITE
- LANCE-PIERRE
- VOLLEY-BOO
- BABOUM
- A LA PECHE
- CARAPECHELLE
- CHAINE
- MAIN VERTE
- POIRE D'EAU
- ÇA GRATTE
- COURSE VIVE
- PETIT ROBOT
- LUGE POLAIRE
- VOLTIGE
- SAUVETAGE
- DU BALAI
- SORCIER

Jeux Duel

- GROS MARTEAU
- CHAR BOXING
- COMBAT MARTO
- SEISME
- PETOCHES
- SCIE A DENTS
- VOLLEY-BOMB
- CURLING



Jeux Casino

- GRATOUILLE
- JACKPOT
- TUYAUX
- FORTUNE
- ROULETTE
- MARIAGES

Jeux Mini Bowser

- GARDE CHAMPI
- GLACE PILEE
- CACHE-CACHE
- PAINT BALL
- TRAPPERA
- KOOPA KAPPA

Katatrucs

- FAIS DODO
- ASPIRE-BOO
- LAMPE MAGIK
- MEGA ETOILE
- MINI-GOLF
- BONNE PECHE
- SCANNE-DOIGT
- CULTI-CHAMPI
- GROS PEPERE
- FLECHETTES
- SONDE
- EQUILIBRŒUF
- CODE MORSE
- VIVE LE VENT
- PUZZLE
- KIT CARTE
- LABYRINTHE
- FLAMME
- DEFOULOIR
- MAGIQUE
- SABLIERS
- JEU DE MAIN
- VENTILO
- A LA FOLIE
- MINI BOWLING
- BASKET-BALL
- LAVE-GLACE
- DECO GATEAU
- BOULIER
- BIJOUX
- DESSERTS

... Et bien d'autres !

Jeu multi-cartouches (2 joueurs, sauf Course Pingouin), jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Equipement nécessaire

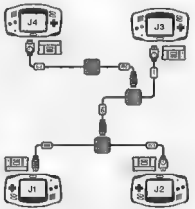
Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches ..... Une par joueur
Jeu une cartouche ..... Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs : 1 câble
..... 3 joueurs : 2 câbles
..... 4 joueurs : 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez le câble Game Boy Advance Game Link.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et la grosse prise grise dans l'autre Game Boy Advance.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.*

Game Boy Advance connectées avec le câble Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche).*

Notes

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

Cómo jugar	35	El pasaporte	50
Empezar una partida	37	El Tablero Extra	53
Urbiñón	38	Minijuegos	58
Juegolandia	42	Regalos	59
Fiestilandia	45	El modo multijugador (solo 2 jugadores, excepto Carrera de Pingüinos) y el juego con un cartucho	60
Pruebaterra	48		

¡A divertirse!

MUNDO FIESTA, un enorme parque de atracciones repleto de minijuegos divertidísimos y regalos de lo más raro, ha sido desde siempre el lugar predilecto de Mario y sus amigos para disfrutar a lo grande. Bueno, por lo menos hasta que a Bowser le dio por aguar la fiesta a todo el mundo desperdigando los minijuegos y los regalos a lo largo y ancho de URBIÑÓN... Ahora, tú tendrás que hablar con los habitantes de la ciudad y superar sus pruebas para recuperar todos los minijuegos y los regalos. ¡Adelante!

Cómo jugar

Consulta el manual correspondiente a tu consola (Game Boy Advance SP™, Nintendo DS™ o el accesorio Game Boy Player™) para comprobar la posición de los botones.

Explicación sobre los minijuegos y los regalos

Antes de jugar a un minijuego o de usar un regalo, verás unas instrucciones. Léetelas bien antes de empezar.

Mapa de URBIÑÓN

✚ Panel de Control Moverse por la pantalla

Botón A Ver el mapa completo

Botón B Volver a la pantalla anterior

Mapa completo

✚ Panel de Control Pulsa izquierda o derecha para ver una zona. Pulsa arriba o abajo para elegir un lugar.

Botón A Marcar un lugar del mapa

Botón B Volver a la pantalla anterior

Coloca marcas en el mapa para orientarte mejor.

Empezar una partida

Inserta el cartucho de MARIO PARTY ADVANCE™ en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).

La primera vez que juegues, verás la **pantalla de selección de idioma**. Elige uno con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Elige SÍ y pulsa otra vez el Botón A.

Pulsa START en cualquier momento durante la secuencia de introducción para ir a la **pantalla del título**.

La primera vez que juegues tendrás que crear un PASAPORTE.

MUNDO FIESTA

Una vez tengas un PASAPORTE, selecciona MUNDO FIESTA para empezar a jugar. Ya sea en modos para uno o para más jugadores, en MUNDO FIESTA encontrarás alguna opción de tu agrado. Puedes elegir entre URBIÑÓN, JUEGOLANDIA, FIESTILANDIA y PRUEBATERRA.

PASAPORTE

Abre tu PASAPORTE desde la **pantalla del título** para intercambiarlo o modificar tus secretos. Más información en la página 50.

EXTRAS

Juega con tus amigos con el Tablero Extra, un juego de mesa exclusivo de Mario Party. Encontrarás las instrucciones para jugar en la página 53.

Urbiñón

En este **modo para un jugador** explorarás URBIÑÓN completando pruebas para conseguir minijuegos y regalos.

Cómo jugar

Elige un personaje y lánzate a la exploración de URBIÑÓN.

Tirar el dado

Podrás moverte el número de casillas que indique el dado.

Casillas

En cada tipo de casilla ocurre algo diferente.

Lugares

Si decides pasar por un lugar sin parar en él, no contará como casilla movida. Sin embargo, tendrás que detenerte si quieres que te encarguen pruebas y te den información importante.

Tu turno acabará automáticamente cuando hayas avanzado todas las casillas indicadas por el dado. También terminará si entras en un lugar aunque no hayas recorrido todas las casillas que te correspondan por tu tirada.

¡Adelante!

Para ir de un lugar a otro en URBIÑÓN, conducirás un espectacular coche. Empezarás con cinco champiñones. Los champiñones indican las tiradas de dados que puedes hacer.

Juega hasta que te quedes sin champiñones. Cada tres turnos se te dará la posibilidad de ganar más.

Si te quedas sin champiñones o sales del juego...

Fin de la partida

Cuando se acabe la partida, verás los minijuegos y los regalos que hayas conseguido en la **pantalla de resultados**.

Personajes y casillas de salida

Cada personaje sale de una zona diferente en URBIÑÓN. Algunas pruebas solo se pueden completar con un personaje concreto. ¡Elige el tuyo con tino!

Casillas especiales

Casilla verde

Si caes en una casilla verde, tirarás otra vez el dado. Planea tus movimientos y procura caer en estas casillas para recorrer grandes distancias.

Casilla roja

Perderás un champiñón si caes en una de estas.

Casilla azul

Si caes en una casilla azul jugarás a un minijuego. Si ganas el minijuego de Tumble, conseguirás dos champiñones. Si pierdes contra Mini Bowser, ¡te robará uno!

Mini Bowser

En cuanto consigas unos cuantos regalos, Mini Bowser te podría bloquear el paso.

Pruebas

Las pruebas son retos que tendrás que superar para conseguir minijuegos y regalos. Todas las pruebas son diferentes: puede que te pidan que hagas un recado, que resuelvas un misterio (microjuegos) o que venzas en un minijuego. Supera todas las pruebas para terminar el juego.

Microjuegos

Los microjuegos son juegos cortos que tendrás que superar para completar algunas pruebas. Antes de empezar se te mostrarán las instrucciones.

Más champiñones

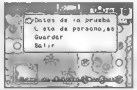
Cada tres turnos tendrás la oportunidad de ganar más champiñones. La ruleta de los minijuegos decidirá a qué minijuego se jugará. Si lo ganas, conseguirás tres champiñones más. La partida se acabará si te quedas sin champiñones.

Pantalla de resultados

En la **pantalla de resultados** se muestran todos los regalos y minijuegos conseguidos. Solo la verás si sales del juego o se termina la partida. En algunos modos podrás retroceder y jugar a cualquier minijuego que poseas, ya sea mediante la ruleta de los minijuegos o cayendo en una casilla azul.

Menú

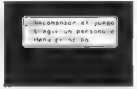
Pulsa el Botón L mientras estés en URBIÑÓN para abrir el menú.



DATOS DE LA PRUEBA	Información sobre la prueba en curso
LISTA DE PERSONAJES	Descripciones de todos los personajes a los que hayas conocido
GUARDAR	Guardar tu progreso y salir
SALIR	Salir del juego

Menú del fin de la partida

Este menú solo aparecerá cuando se acabe la partida.



RECOMENZAR EL JUEGO	Repetir con el mismo personaje
ELEGIR UN PERSONAJE	Elegir a otro personaje
MENÚ PRINCIPAL	Volver a MUNDO FIESTA

Juegolandia

Juega a todos los minijuegos y prueba todos los regalos que tengas. También podrás descargarlos a una consola Game Boy Advance sin cartucho.

Menú de JUEGOLANDIA

Jugar con los minijuegos (JUEGO LIBRE)

Juega a cualquier minijuego que poseas. Simplemente elige un minijuego en la **pantalla de selección de minijuegos**. En FIESTILANDIA podrás jugar a minijuegos para dos jugadores.

Ofrecer minijuegos

Usa un cable Game Link™ de Game Boy Advance para transferir un minijuego que hayas conseguido a una consola Game Boy Advance sin cartucho.

CARRERA DE PINGÜINOS

En este modo, de dos a cuatro jugadores pueden competir en una carrera usando sendos cartuchos.

Jugar con los regalos

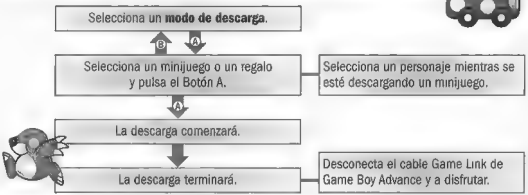
Juega aquí con tus regalos. Empezarás con diez. Pulsa START mientras estés jugando con un regalo para volver a la **pantalla de selección de regalos**. Si un regalo aparece de lado, gira tu consola Game Boy Advance para ponerlo recto.

Ofrecer regalos

Usa un cable Game Link de Game Boy Advance para transferir un regalo que hayas conseguido a una consola Game Boy Advance sin cartucho.

Descarga de minijuegos y regalos

La descarga de minijuegos y regalos solo funciona en el modo de juego con un cartucho. Encontrarás más información sobre la conexión de consolas Game Boy Advance en la página 60. Cuando quieras hacer una descarga, sigue los pasos indicados a continuación.



Atención

Si la conexión falla, aparecerá un mensaje de error. Pulsa el Botón A y reintenta la operación conectando de nuevo el cable Game Link de Game Boy Advance.

El regalo o minijuego que descargues a la otra consola Game Boy Advance sin cartucho no permanecerá almacenado en ella cuando la apagues (OFF).

CARRERA DE PINGÜINOS

En este modo, de dos a cuatro jugadores pueden competir usando sendos cartuchos. Encontrarás más información sobre la conexión de varias consolas Game Boy Advance en la página 60. Cuando se hayan conectado las consolas, sigue los pasos indicados a continuación para empezar la carrera. Consulta también el párrafo titulado "Atención" de la página 43.

Los resultados de la CARRERA DE PINGÜINOS dependen de las marcas conseguidas en los minijuegos individuales. Si pierdes, mejora tus puntuaciones y prueba otra vez.

Selecciona la CARRERA DE PINGÜINOS

B

A

Entra en la CARRERA DE PINGÜINOS

Pulsa el Botón A para entrar en la CARRERA DE PINGÜINOS.

A

Empieza la CARRERA DE PINGÜINOS

No tendrás que hacer nada durante la carrera. Ponte cómodo y disfruta del espectáculo.

¿Qué son los regalos?

Los regalos son inventos raros del Prof. Fesor. Supera las pruebas de URBIÑÓN para conseguirlos. También los puedes comprar a cambio de monedas en PRUEBATERRA. ¡Farda ante tus amigos con ellos!

Fiestilandia

En este **modo multijugador** podrás enfrentarte a tus amigos en multitud de minijuegos. Además de competiciones para dos jugadores con un cable Game Link de Game Boy Advance, hay juegos en los que pueden participar hasta 100 jugadores.

Menú de FIESTILANDIA

DUELO
Ocho minijuegos a elegir. Para dos jugadores con un solo cartucho.

BATALLA SECRETA
Compite por el secreto de tu oponente. Para dos jugadores con sendos cartuchos.

BATALLA DE MINI BOWSER
Enfréntate a tus amigos en juegos de Mini Bowser. Para dos jugadores con sendos cartuchos.

Más información sobre partidas por conexión en la página 46.

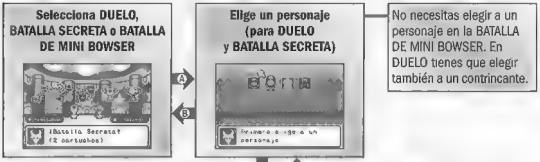
BATALLA CAMPAL

ATAQUE MASIVO

Hasta 100 jugadores pueden competir en un solo minijuego. Solo se necesita una consola Game Boy Advance, ni siquiera un cable Game Link de Game Boy Advance. Más información en la página 47.

Batallas por conexión

Cuando quieras conectar tu consola, sigue los pasos indicados a continuación. Léete también el párrafo titulado "Atención" de la página 43.



No necesitas elegir a un personaje en la BATALLA DE MINI BOWSER. En DUELO tienes que elegir también a un contrincante.

En BATALLA DE MINI BOWSER no puedes elegir minijuego, pero sí el número de Mini Bowser que lucharán contra tu oponente y una potencia (o sea, el factor por el que se multiplicará el número de Mini Bowser enviados por tu oponente en caso de que ganes). En BATALLA SECRETA puedes elegir entre una, tres o cinco victorias necesarias.

Encontrarás más información sobre la conexión de consolas Game Boy Advance en la página 60.

BATALLA CAMPAL

Entre 2 y 100 jugadores pueden competir en un solo minijuego. Basta con ir pasando la consola para jugar. Antes de empezar una partida, asigna un número a cada participante.

Ejemplo: si participan tres personas, asigna los números de jugador 1, 2 y 3 a cada una de ellas.

- Cuando selecciones el número de jugadores (de 2 a 100) y se haya elegido un minijuego, la **pantalla del juego** mostrará el número del primer jugador. Este jugará un minijuego y su puntuación se convertirá en el récord.
- En la **pantalla del juego** se mostrará el número del siguiente jugador. Pásale la consola a ese jugador para que pueda jugar con el minijuego. El jugador que consiga un récord y lo mantenga dos veces, ganará.

ATAQUE MASIVO

En este modo podrás competir contra otros jugadores en una sola Game Boy Advance para ver quién consigue el mayor número de victorias seguidas. Podrás encadenar hasta 100.

- Elige un minijuego y establece un récord.
- El siguiente participante tratará de batirlo, y así sucesivamente.
- Cuando alguien establezca un récord nuevo, la serie vencedora hasta entonces se mostrará en la pantalla y la partida acabará. Podrás elegir entre VOLVER A JUGAR o SALIR. Si nadie bate el récord y quieres aprovechar tu racha, continúa y permite a otro jugador que intente superarte.

Pruebaterra

Juega a minijuegos para ganar monedas y luego compra regalos. Este es un **modo para un solo jugador** que presenta cuatro variantes de juego. Cada una exige cumplir un requisito antes de poder probarla.

ATAQUE DE MINIJUEGOS

Por cada Ataque, Toad ofrece tres minijuegos. Elige el que creas que puedes ganar. Si ganas, podrás conseguir monedas. Jugarás hasta 15 minijuegos. ¡Enlaza victorias para embolsarte monedas! Pulsa el Botón L mientras estés seleccionando un minijuego para salir. De esa forma podrás quedarte con las monedas que hayas conseguido. Pulsa el Botón R para usar una tarjeta de ayuda.

Requisitos de ATAQUE DE MINIJUEGOS

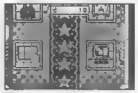
Tienes que haber ganado más de 15 minijuegos.

SALA DE JUEGOS

En la SALA DE JUEGOS podrás jugar a juegos de apuestas que hayas conseguido en URBIÑÓN. Si tienes suerte, podrás ganar montones de monedas. En total hay seis juegos de apuestas.

Requisitos de la SALA DE JUEGOS

Tienes que haber ganado por lo menos un juego de apuestas.



DUELATLÓN

Para jugar tienes que elegir un personaje, un oponente y el nivel de dificultad. Existen tres niveles: FÁCIL (tres rondas), NORMAL (cinco rondas) y DIFÍCIL (ocho rondas). El número de monedas ganadas depende del nivel de dificultad.

Requisitos del DUELATLÓN

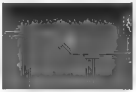
Tienes que haber conseguido por lo menos tres duelos. Cuando tengas cinco, podrás elegir el nivel de dificultad NORMAL y, cuando tengas ocho, podrás optar por el DIFÍCIL.

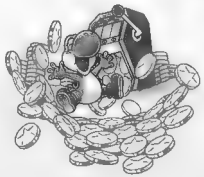
BOWSERLANDIA

Bowser ha creado un parque de atracciones maligno. En este modo tirarás el dado y avanzarás hacia la meta y jugarás a juegos de Mini Bowser en las casillas en las que caigas. Si no superas el minijuego, Bowser te enviará de vuelta a la salida.

Requisitos de BOWSERLANDIA

Tienes que haber conseguido todos los juegos de Mini Bowser.





El pasaporte

En el PASAPORTE figuran tu NOMBRE, tu MES DE NACIMIENTO, tu AFICIÓN y un COMENTARIO. También puedes anotar un secreto y un sueño que no quieras contar a nadie, o intercambiar información mediante un cable Game Link de Game Boy Advance. Intercambia pasaportes con tus amigos para hacer una colección.

Creación del PASAPORTE

Usa los siguientes botones para introducir la información.

Botón A Confirmar una elección

Botón B Volver atrás

✚ Panel de Control Mover el cursor

START Mover el cursor a OK

Crear una cara

Mezcla los rasgos para crear una cara.

Menú del PASAPORTE

VER PASAPORTES

Además de introducir información en tu PASAPORTE, podrás intercambiar información con tus amigos para ver qué pone en los suyos. Para borrar un PASAPORTE, pulsa los Botones L y R simultáneamente cuando lo estés viendo.

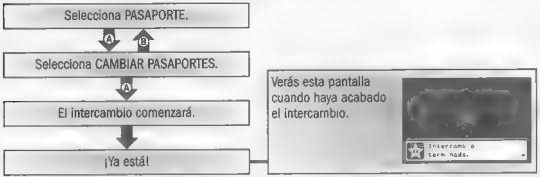
Importante: Para borrar tu PASAPORTE y todos los datos guardados, pulsa los Botones L y R simultáneamente mientras estés viendo tu PASAPORTE. Pero atención: si borras todos tus datos, ¡no podrás recuperarlos!

REVISAR SECRETOS

Selecciona esta opción para releer tus secretos.

CAMBIAR PASAPORTES

Intercambia PASAPORTES con un cable Game Link de Game Boy Advance. Solo se pueden intercambiar PASAPORTES con dos cartuchos. Encontrarás más información sobre la conexión de consolas Game Boy Advance en la página 60.



Léete también el párrafo titulado "Atención" de la página 43.

El Tablero Extra

¿Qué es el Tablero Extra?

Con el Tablero Extra podrás jugar con Mario Party como un juego de mesa. Para jugar necesitarás una consola y hasta tres amigos más. Solo tienes que recortar el tablero y las fichas de los personajes. Tira el dado con la consola Game Boy Advance y úsala también para jugar con los regalos o activar eventos en las casillas de estrella.

Para jugar necesitas:

- Consolas Game Boy Advance, Game Boy Advance SP o Nintendo DS 1
- Cartuchos de Mario Party Advance 1
- Fichas de los personajes 4
- Tableros 1
- Fichas de estrella 1

El Tablero Extra está incluido en la caja del juego. Las fichas de los personajes y la ficha de estrella están impresas en el tablero.

Para empezar

Selecciona EXTRAS en la **pantalla del título** para preparar la consola Game Boy Advance. Cada jugador selecciona una de las cuatro fichas de los personajes y la coloca en su casilla de salida, sobre el tablero. Colocad la ficha de estrella en una de las cuatro casillas correspondientes del tablero y decidid quién será el primero en salir. A continuación, se suceden turnos de izquierda a derecha o viceversa.

El juego

Antes de empezar, decidid en qué dirección se sucederán los turnos.

Tirar el dado para avanzar

Pulsa el Botón A en la **pantalla del dado** para tirar el dado.
Pulsa otra vez el Botón A para detenerlo. Mueve el personaje el número de casillas correspondiente.
Pulsa START para volver a la **pantalla del título**.

Casillas

Casilla amarilla
No sucederá nada si caes en una de estas casillas. Tu turno acabará.

Casilla del Prof. Fesor
Si caes en una de estas casillas, selecciona el icono del Prof. Fesor en la **pantalla del dado** y pulsa el Botón A para abrir la **pantalla de selección del Prof. Fesor.** Pulsa el Botón A para elegir un regalo al azar.

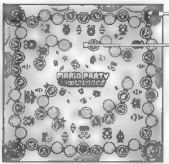
Casilla de salto de estrella
Mueve la ficha de estrella a otra casilla de estrella. Tu turno acabará.

Casilla de tubería
Vete a la otra casilla donde se vea una tubería del mismo color. Tu turno acabará.

Casilla de estrella
Si caes en la casilla de estrella donde esté la ficha de estrella, tendrás la oportunidad de ganar.

El Tablero Extra

Ficha de estrella
Coloca la ficha de estrella en una de las cuatro casillas de estrella y empezad a jugar.



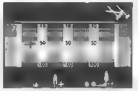
Fichas de los personajes

Para construir las fichas de los personajes, recórtalas por la línea de puntos, pliégalas por las líneas continuas y pega los lados para que se sostengan.

Reglas de los regalos especiales

Cuando caigas en una casilla del Prof. Fesor, jugarás al minijuego que indique la ruleta. Si no sabes cómo jugar, lee las instrucciones de la pantalla.

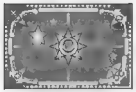
DARDOS
Todos lanzan un dardo contra una diana que cae. Quien acierte más cerca del 100, tirará el dado.



SUELTASETAS
Por turnos, cada uno coge un champiñón y lo deja caer. Quien antes lleve su champiñón hasta el fondo, tirará el dado.

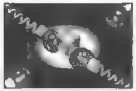
PINBALL x 4

Quien juegue al pinball hasta el final, tirará el dado.



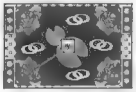
ROMPEBLOQUES

Todos golpearán el bloque situado en el centro de la pantalla. Quien lo rompa antes, tirará el dado.



CAZABICHOS

Si ves un insecto en la pantalla, estira la lengua y cázalo. Quien antes se coma los bichos, tirará el dado.



PRECIPICIO

Detén el coche lo más cerca que puedas del barranco sin pasarte. Quien más próximo se quede al borde, tirará el dado.

ARTIFICIEROS

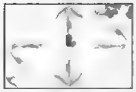
Cortad los cables de una bomba por turnos. Si cortas el cable malo y causas una explosión, volverás a la casilla de salida.

PONEHUEVOS

Soltad huevos en la cesta por turnos. Tarde o temprano, la bolsa acabará por romperse. Quien la rompa tendrá que volver a la casilla de salida.

TOMADECISIÓN

Este dispositivo decidirá quién vuelve a la casilla de salida. Si te señala a ti, ya sabes lo que tienes que hacer.



COMPATI-TEST

Pon a prueba tu compatibilidad con otro jugador. Si el medidor supera la mitad, coloca la ficha de ese jugador en tu casilla. Si es inferior a la mitad, coloca tu ficha en la casilla donde esté el otro jugador.

- Pulsa START mientras estés jugando con un regalo para salir y volver a la **pantalla del dado**.
- Si hay varios participantes, dejad la Game Boy Advance siempre en un mismo lugar.
- Si un regalo se ve de lado, gira la Game Boy Advance para ponerlo recto.

¿¡Dónde está la estrella!?

Cuando caigas en la casilla donde esté la ficha de estrella, pulsa derecha en el ✚ Panel de Control para seleccionar el icono de la estrella en la **pantalla del dado** y acceder así a la **pantalla de ficha de estrella**. En ella hay seis cajas. Elige una con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Si no te sale una estrella, se acabará tu turno. Quien elija la caja que contiene la estrella ganará la partida. Si caes en una casilla de estrella sin ficha de estrella, tu turno acabará sin más.

Estas reglas son solo una sugerencia. Si quieres inventarte otras para jugar con el Tablero Extra, ¡adelante!

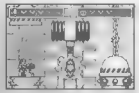
Minijuegos

Minijuegos de un jugador

- GUÍA-BOO
- CAZACONEJOS
- CHOMPASEO
- ¡AL BARRIL!
- PINCHAPOMPAS
- SALTATRONCOS
- GIRARRAYOS
- TIRACHINAS
- BOOLEY PLAYA
- ¡BOB-OMB VA!
- PESCA-CHEEP
- PILONCHA
- LA FÁBRICA
- FUMIGASOLES
- FRUTA MOJADA
- TOCORROCO
- CINTA MÓVIL
- ROBOESCAPE
- TRINEO POLAR
- ¡ALEHOP!
- SALVATRONCUI
- ROCOBERINTO
- ESCOMÁGICA

Duelos

- ¡MARTILLAZO!
- BOXE-TANQUE
- MARTILLATOR
- TERREMOTO
- ¡GALLINA!
- EL SERRUCHO
- VOLLEYBOMBA
- KURLING



Juegos de apuesta

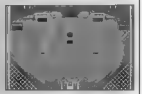
- ¡A RASCAR!
- ¡A ALINEAR!
- ¡A MIRAR!
- ¡A SOLTAR!
- ¡A JUGAR!
- ¡A AGRUPAR!

Juegos de Mini Bowser

- ¡A LA PORRA!
- KARAMBOLAS
- ESCONDITE
- PAINTBALL
- TRAMPAS
- ENCAPSULANDO

Regalos

- CUENTAOVEJAS
- ASPIRABOOS
- LAMPAMÁGICA
- ESTRELLA
- MINIGOLF
- DE PESCA
- RAYOS X
- CHAMPIÑÓN
- PERRITO
- DIANA
- GEOSÓNAR
- EL HUEVO
- CÓDIGO MORSE
- BOLA NEVADA
- ROMPECABEZAS
- CREAMAPAS
- LABERINTO
- ENCENDEDOR
- ANTIESTRÉS
- CARTADIVINO
- RELOJES
- P-P-T
- VENTILADOR
- MARGARITA
- MINIBOLOS
- MINIBASKET
- LIMPIADOR
- PASTELERO
- CUENTAS
- JOYERO
- POSTRES



¡Y más todavía!

El modo multijugador (solo 2 jugadores, excepto Carrera de Pingüinos) y el juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Equipo necesario

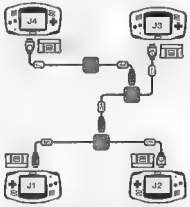
Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... 1 por jugador
– Juego con un cartucho: 1
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
3. Encienda las consolas (ON).
4. Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.

- No conecte ninguna consola que no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).

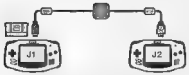


Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que ambas consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).
2. Conecte el cable Game Link.
3. Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en la otra consola. Recuerde que debe conectar el cable en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
4. Encienda las consolas (ON).
5. Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho.



Consolas Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.
- Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).

Notas

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

Come si gioca	65	Tabellone Bonus	83
Iniziare il gioco	67	Minigiochi	88
Fungolandia	68	Stramberie	89
Baloccolandia	72	Gioco con più cassette (solo per 2 giocatori, ad eccezione di Gara Pinguotto) e con una sola cassetta.	90
Amicolandia	75		
Sfidalandia	78		
Passaporto	80		

Facciamo festa!

Il PARTYCOSMO, un enorme parco giochi strapieno di minigiochi divertenti e di buffe Stramberie, è sempre stato il luogo di divertimento preferito da Mario e dai suoi amici, finché non è arrivato Bowser e ha rovinato tutto. Quel guastafeste ha sparpagliato i minigiochi e le Stramberie in tutta FUNGOLANDIA! Parla con gli abitanti di FUNGOLANDIA e porta a termine le loro missioni per raccogliere tutti i minigiochi e le Stramberie! Completane la collezione!

Come si gioca

Per verificare la posizione dei pulsanti sul Game Boy Advance SP™ e sul Nintendo DS™ e per sapere come si utilizza il Game Boy Player™, consulta il relativo manuale di istruzioni.

Descrizione di minigiochi e Stramberie

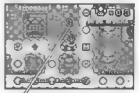
Prima di cimentarti con un minigioco o con una Stramberia, potrai leggere una breve descrizione su come giocare. Se è la prima volta che giochi, leggi tutte le istruzioni con attenzione!

Tabellone di FUNGOLANDIA

Pulsantiera di comando ✚ Scorri sul tabellone.

Pulsante A Guarda la mappa completa.

Pulsante B Torna allo schermo precedente.



Spazi rimanenti

Panoramica

Pulsantiera di comando ✚ Premi a destra o sinistra per selezionare un'area. Premi in alto o in basso per selezionare un luogo all'interno di un'area.

Pulsante A Posiziona una bandiera sulla mappa.

Pulsante B Torna allo schermo precedente.

Posiziona una bandiera sulla mappa: ti aiuterà a trovare la meta.

Iniziare il gioco

Inserisci la cassetta di gioco MARIO PARTY ADVANCE™ nel Game Boy Advance e accendilo (ON).

Se giochi per la prima volta, apparirà lo **schermo di selezione della lingua**. Scegli la lingua che desideri con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per confermare. Scegli SÌ e premi di nuovo il pulsante A.

Premi START per interrompere il filmato introduttivo e accedere allo **schermo del titolo**.

Se è la prima volta che giochi, dovrai creare un PASSAPORTO.

PARTYCOSMO

Dopo aver creato un PASSAPORTO, seleziona PARTYCOSMO per iniziare a giocare. Avrai a disposizione diverse modalità di gioco per un giocatore o per più giocatori. Puoi scegliere tra FUNGOLANDIA, BALOCCOLANDIA, AMICOLANDIA e SFIDALANDIA.

PASSAPORTO

Accedi al tuo PASSAPORTO dallo **schermo del titolo** per scambiarlo con i tuoi amici oppure per modificare i tuoi segreti. Per maggiori informazioni vai a pagina 80.

TABELLONE BONUS

Fai baldoria con i tuoi amici con il TABELLONE BONUS, un gioco da tavolo di Mario Party! Per maggiori informazioni vai a pagina 83.

Fungolandia

In questa **modalità per un giocatore** esplorerai le aree di FUNGOLANDIA, completando le missioni per raccogliere minigiochi e Stramberie!

Giochiamo!

Scegli il tuo personaggio e poi inizia l'esplorazione di FUNGOLANDIA!

Lancia il dado

Potrai avanzare del numero di spazi indicato dal dado.

Spazi

Ogni tipo di spazio ha un effetto diverso.

Luoghi

Se decidi di superare un luogo senza entrarci, lo spazio corrispondente a quel luogo non verrà scalato dal numero di spazi indicato dal dado. Tuttavia, se vuoi accettare missioni e ricevere informazioni importanti, ti conviene fare sosta nei luoghi degli abitanti.

Il tuo turno finirà automaticamente in due casi: dopo aver spostato il personaggio del numero di spazi indicato dal dado e dopo aver accettato di entrare in un luogo, anche se ti erano rimasti degli spazi da coprire sul tabellone.

Via!

Sfreccerai sul territorio di FUNGOLANDIA a bordo di una favolosa macchina fungo. All'inizio della tua avventura avrai a disposizione cinque funghi, ognuno dei quali ti dà diritto a lanciare il dado una volta.

Ripeti queste operazioni finché non hai esaurito i funghi. Ogni tre turni, avrai l'opportunità di guadagnare altri funghi.

Ma se finisci i funghi oppure abbandoni il gioco...

Game Over

Quando termina il gioco, sullo **schermo Risultati** verrà visualizzata la lista di minigiochi e Stramberie che hai ottenuto.

Personaggi e punti di partenza

Ogni personaggio parte da un'area diversa di FUNGOLANDIA. Alcune missioni possono essere completate solo da un personaggio in particolare. Scegli attentamente il personaggio!

Spazi speciali

Spazio Dado

Se ti fermi in uno Spazio Dado, potrai lanciare di nuovo il dado! Fai bene i tuoi calcoli e fermati spesso in questi spazi per coprire lunghe distanze sul tabellone.

Spazio Rosso

Se ti fermi in uno Spazio Rosso, perderai un fungo.

Spazio Minigioco

Se ti fermi in uno Spazio Minigioco, ti cimenterai in un minigioco. Se superi il minigioco di Dadì, otterrai due funghi. Se invece perdi contro Mini Bowser, quel furfante ti ruberà un fungo!

Mini Bowser

Dopo aver raccolto qualche Stramberia, potresti imbatterti in Mini Bowser lungo il cammino!

Missioni

Le missioni sono delle sfide che devi completare per ottenere minigiochi e Stramberie. Ogni missione è diversa: ti verrà chiesto di svolgere una commissione, di risolvere un caso (microgioco) o di superare un minigioco. Completale tutte per portare a termine il gioco!

Microgiochi

I microgiochi sono giochi brevi in cui devi cimentarti per completare alcune missioni. Le regole e i comandi di gioco appariranno prima di iniziare.

Più funghi

Ogni tre turni, avrai la possibilità di ottenere più funghi. Il gioco sceglierà per te un minigioco a caso. Se vinci, otterrai tre funghi. Il gioco finisce se rimani senza funghi.

Schermo Risultati

Sullo **schermo Risultati**, che appare solo se perdi o se abbandoni il gioco, vengono visualizzati tutti i minigiochi e le Stramberie che hai ottenuto. In altre modalità di gioco, puoi giocare ai minigiochi che hai ottenuto a FUNGOLANDIA tutte le volte che vuoi.

Menu

Premi il pulsante L mentre esplori FUNGOLANDIA per accedere al menu.

DATI MISSIONI Guarda i dettagli della missione in corso.

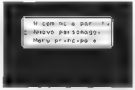
LISTA PERSONAGGI Leggi la descrizione dei personaggi che hai incontrato.

SALVA ED ESCI Salva i dati di gioco ed esci dal gioco.

ESCI Esci dal gioco.

Menu Game Over

Questo menu appare solo quando termina il gioco.



RICOMINCIA PARTITA Gioca da capo con lo stesso personaggio.

NUOVO PERSONAGGIO Scegli un altro personaggio per giocare.

MENU PRINCIPALE Ritorna al PARTYCOSMO.

Baloccolandia

In questa modalità puoi giocare con tutti i minigiochi e le Stramberie che hai ottenuto. Inoltre puoi trasferirli su un altro Game Boy Advance sprovvisto di cassetta di gioco.

Menu Baloccolandia

Gioca ai minigiochi

Nella **modalità Gioco a Scelta** puoi giocare ad ogni minigioco che hai ottenuto! Scegli il minigioco che vuoi sullo **schermo di selezione dei minigiochi**. In AMICOLANDIA puoi cimentarti in giochi a due giocatori.

Regala minigiochi

Utilizza un cavo Game Link™ per Game Boy Advance per trasferire un minigioco su un altro Game Boy Advance sprovvisto di cassetta di gioco.

GARA PINGUOTTO

In questa modalità, si possono sfidare da due a quattro giocatori usando più cassette di gioco.

Gioca con le Stramberie

Gioca con le tue Stramberie! All'inizio dell'avventura avrai dieci Stramberie con cui giocare. Premi START mentre giochi con una Stramberia per ritornare allo **schermo di selezione delle Stramberie**. Se una Stramberia appare storta, gira il tuo Game Boy Advance per farla tornare diritta.

Regala Stramberie

Utilizza un cavo Game Link per Game Boy Advance per trasferire una delle tue Stramberie su un altro Game Boy Advance sprovvisto di cassetta di gioco.

Trasferisci minigiochi e Stramberie

La funzione che ti permette di cedere min giochi e Strambere si può utilizzare solo con una cassetta di gioco. Per maggiori informazioni su come collegare più Game Boy Advance vai a pagina 90. Quando è tutto pronto per il collegamento, segui le istruzioni illustrate di seguito.

Attenzione

Se il processo di trasferimento si interrompe, a schermo apparirà un messaggio di errore. Premi il pulsante A e prova a ricollegare il cavo Game Link per Game Boy Advance.
Il minigioco o la Stramberia che hai trasferito sul Game Boy Advance sprovvisto di cassetta di gioco sparirà dopo aver spento (OFF) la console.

GARA PINGUOTTO

In questa modalità possono sfidarsi da due a quattro giocatori con più cassette di gioco. Per maggiori informazioni su come collegare più Game Boy Advance vai a pagina 90. Quando è tutto pronto per il collegamento, segui le istruzioni illustrate di seguito. Consulta anche la prima parte del paragrafo "Attenzione" a pagina 73.

I risultati della GARA PINGUOTTO dipendono dai record registrati nei minigiochi per un giocatore. Continua a migliorare i tuoi record dei minigiochi!

Seleziona GARA PINGUOTTO

Entra nella GARA PINGUOTTO

Premi il pulsante A per entrare nella GARA PINGUOTTO.

Inizia la GARA PINGUOTTO

In questa modalità di gioco non dovrai fare nulla. Mettiti comodo, rilassati e goditi la gara!

Cos'è una Stramberia?

Le Stramberie sono invenzioni bizzarre create dal Professor Strambic che ottieni completando le missioni a FUNGOLANDIA o acquistandole a SFIDALANDIA con i tuoi gettoni. Fatti invidiare dai tuoi amici!

Amicolandia

In questa **modalità per più giocatori** puoi sfidare i tuoi amici nei minigiochi! Ci sono sfide per due giocatori con un cavo Game Link per Game Boy Advance, ma ci sono anche giochi in cui si possono cimentare fino a un massimo di 100 giocatori.

Menu Amicolandia

MINIGIOCHI DUELLO
Scegli tra otto minigiochi. Due giocatori possono giocare con una cassetta di gioco.

SFIDA SEGRETA
Due giocatori si sfidano con due cassette di gioco per rubarsi i segreti a vicenda.

SFIDA MINI BOWSER
Due amici si sfidano con due cassette di gioco partecipando ai giochi di Mini Bowser.

Per maggiori informazioni sulle sfide in collegamento vai a pagina 76.

SFIDA A 100

ATTACCO A 100

Fino a 100 giocatori possono cimentarsi in un solo minigioco, utilizzando solo un Game Boy Advance senza cavo Game Link per Game Boy Advance. Per maggiori informazioni vai a pagina 77.

Sfide in collegamento

Quando è tutto pronto per il collegamento, segui le istruzioni riportate qui di seguito e consulta anche la prima parte del paragrafo "Attenzione" a pagina 73.

Per maggiori informazioni su come collegare più Game Boy Advance vai a pagina 90.

SFIDA A 100

In un minigioco possono sfidarsi da 2 a 100 giocatori che si passano il Game Boy Advance di turno in turno. Prima di iniziare il gioco, assegna un numero ad ogni giocatore.

Esempio: se stanno giocando tre giocatori, assegna G1, G2 e G3 a ciascun giocatore.

- Dopo aver selezionato il numero di partecipanti (da 2 a 100) e il minigioco, sullo **schermo di gioco** sarà visualizzato il numero del giocatore che dovrà iniziare. Il primo sfidante farà una partita e il suo punteggio diventerà il record da battere.
- Sullo **schermo di gioco** sarà poi visualizzato il numero del prossimo giocatore. Passa il Game Boy Advance a quel giocatore che giocherà a sua volta. Vince lo sfidante che registra un record e lo difende per due volte.

ATTACCO A 100

In questa modalità, puoi sfidare altri giocatori con un unico Game Boy Advance. Vince chi riesce a registrare la più grande sequenza di vittorie, fino ad un massimo di 100.

- Scegli un minigioco e stabilisci un record.
- Lo sfidante successivo proverà a battere il tuo record.
- Quando qualcun altro stabilisce un nuovo record, apparirà sullo schermo il numero delle volte consecutive in cui il tuo record è rimasto imbattuto e poi la sfida si conclude. A questo punto puoi scegliere tra RICOMINCIA o ESCI. Se, invece, il tuo record rimane imbattuto e vuoi prolungare la sequenza di vittorie, puoi scegliere di continuare e di dare ad un altro giocatore la possibilità di battere il tuo record.

Sfidalandia

Gioca ai minigiochi che hai ottenuto per vincere gettoni e poi usali per acquistare nuove Strambere. Questa **modalità per un giocatore** è divisa in quattro parti, ciascuna delle quali è accessibile solo dopo aver svolto delle azioni particolari.

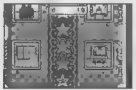
GINCANA DI MINIGIOCHI

Per ogni Gincana, Toad ti proporrà tre minigiochi a cui giocare: scegli quello che ti sembra più facile. Se vinci, avrai l'occasione di ottenere gettoni. Giocherai fino a un massimo di 15 minigiochi. Continua a vincere per ottenere gettoni! Per smettere di giocare premi il pulsante L prima di confermare la scelta di un minigioco. In questo modo, potrai tenere i gettoni che hai guadagnato. Premi il pulsante R per usare una carta.

Requisiti per giocare alla GINCANA DI MINIGIOCHI

Devi aver ottenuto più di 15 minigiochi.

SALA GIOCHI



Nella SALA GIOCHI, puoi giocare ai Minigiochi Gettone che hai ottenuto a FUNGOLANDIA. Se hai fortuna, puoi vincere un sacco di gettoni! In tutto ci sono sei Minigiochi Gettone.

Requisiti per giocare nella SALA GIOCHI

Devi aver ottenuto almeno un Minigioco Gettone.

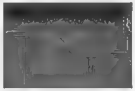
DUELLI DA SBALLO

Per giocare occorre selezionare un personaggio, un rivale e un livello di difficoltà. Ci sono tre livelli: BASSO (tre round), MEDIO (cinque round) e ALTO (otto round). Il numero di gettoni che guadagni dipende dal livello di difficoltà che hai selezionato.

Requisiti per giocare ai DUELLI DA SBALLO

Devi avere almeno tre Minigiochi Duello. Puoi giocare al livello di difficoltà MEDIO dopo aver ottenuto cinque Minigiochi Duello e al livello di difficoltà ALTO dopo aver ottenuto otto Minigiochi Duello.

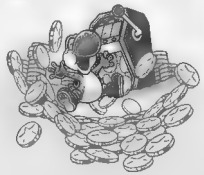
BOWSERLANDIA



Bowser ha creato il suo parco giochi personale! In questa modalità lanci il dado e fai un percorso, giocando ai Minigiochi Mini Bowser ogni volta che ti fermi in uno spazio. Se non vinci al minigioco, Bowser ti rispedirà alla partenza.

Requisiti per giocare a BOWSERLANDIA

Devi avere tutti i Minigiochi Mini Bowser.



Passaporto

Nel PASSAPORTO puoi inserire il tuo NOME, MESE DI NASCITA, HOBBY e aggiungere un COMMENTO. Potrai annotare anche un segreto e un sogno che non vuoi dire a nessuno oppure scambiare le informazioni di un PASSAPORTO utilizzando un cavo Game Link per Game Boy Advance. Scambia i PASSAPORTI con i tuoi amici e collezionali!

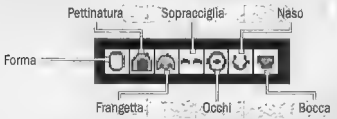
Crea un PASSAPORTO

Usa i seguenti comandi per inserire i tuoi dati.

Pulsante A	Conferma la selezione.
Pulsante B	Torna indietro.
Pulsantiera di comando ✚	Sposta il cursore sull'opzione selezionata.
START	Sposta il cursore su OK.

Crea una foto

Combina le varie parti per dare forma alla tua fototessera personalizzata!



Menu PASSAPORTO

VEDI PASSAPORTI

Oltre alla possibilità di inserire dati nel tuo PASSAPORTO, puoi anche scambiarlo con i tuoi amici e vedere le informazioni che hanno inserito nei propri passaporti. Per cancellare un PASSAPORTO, selezionalo e premi contemporaneamente i pulsanti L e R.

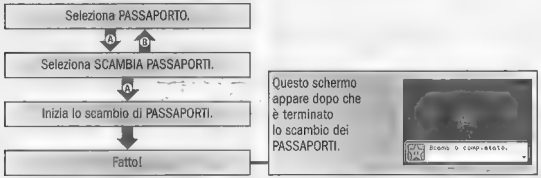
Importante: per cancellare il tuo PASSAPORTO e tutti i dati salvati, premi contemporaneamente i pulsanti L e R dopo aver selezionato il tuo PASSAPORTO. Fai attenzione perché i dati cancellati vanno persi per sempre!

MODIFICA SEGRETI

Seleziona questa opzione per modificare i tuoi segreti.

SCAMBIA PASSAPORTI

Scambia i PASSAPORTI utilizzando un cavo Game Link per Game Boy Advance.
I PASSAPORTI possono essere scambiati solo utilizzando due cassette di gioco.
Per maggiori informazioni su come collegare più Game Boy Advance vai a pagina 90.



Consulta anche la prima parte del paragrafo "Attenzione" a pagina 73.

Tabellone Bonus

Cos'è il TABELLONE BONUS?

Con il TABELLONE BONUS puoi giocare a Mario Party come un gioco da tavolo, usando un Game Boy Advance e facendo partecipare fino a tre amici! Basta ritagliare il tabellone di carta e le pedine con i personaggi. Usa il Game Boy Advance per lanciare il dado, gioca con le Stramberie oppure dai il via ad eventi sugli Spazi Stella.

Cosa serve:

- Game Boy Advance, Game Boy Advance SP o Nintendo DS 1
- Cassette di gioco MARIO PARTY ADVANCE 1
- Pedine dei personaggi 4
- Tabelloni di gioco 1
- Caselline Stella 1

Il TABELLONE BONUS è incluso nella confezione del gioco. I personaggi e la Casellina Stella sono stampati sul tabellone stesso.

Preparati a giocare

Seleziona BONUS sullo **schermo del titolo** per predisporre il tuo Game Boy Advance. Ogni giocatore deve scegliere una delle quattro pedine dei personaggi e posizionarla sui rispettivi punti di partenza del tabellone. Metti la Casellina Stella su uno dei quattro Spazi Stella sul tabellone. Il giocatore che inizia per primo può essere scelto a caso. Poi ogni giocatore a turno lancerà il dado seguendo un giro orario o antiorario.

Giochiamo!

Prima di iniziare, bisogna decidere se si vuole seguire il giro dei turni in senso orario o antiorario.

Lancia il dado per procedere.

Premi il pulsante A sullo **schermo del dado** per lanciare il dado. Premi di nuovo il pulsante A per fermare il dado. Sposta il tuo personaggio del numero di spazi indicato dal dado che ha lanciato.

Premi START per tornare allo **schermo del titolo**.

Spazi

Spazio Giallo
Se ti fermi su questo spazio non accade nulla e il tuo turno finisce.

Spazio Professor Strambic
Se ti fermi su questo spazio, seleziona l'icona del Professor Strambic sullo **schermo del dado** e premi il pulsante A per vedere lo **schermo di selezione delle Stramberie**. Premi il pulsante A per scegliere a caso una Stramberia con cui giocare.

Spazio Sposta-Stella
Sposta la Casellina Stella su un altro Spazio Stella. Il tuo turno finisce.

Spazio Condotto
Sposta la tua pedina sull'altro Spazio Condotto dello stesso colore sul TABELLONE BONUS. Il tuo turno finisce.

Spazio Stella
Se ti fermi su uno Spazio Stella che ha una Casellina Stella, avrai la possibilità di vincere!

TABELLONE BONUS

Casellina Stella
Metti la Casellina Stella su uno dei quattro Spazi Stella e inizia il gioco.

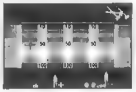
Pedine dei personaggi

Per creare una pedina, ritaglia il personaggio seguendo la linea tratteggiata, piega lungo le linee orizzontali e incolla le estremità in modo da farla stare in piedi.

Regole speciali per le Stramberie

Quando ti fermi su uno Spazio Professor Strambic, giocherai con una Stramberia scelta a caso. Se non sai come si gioca, leggi le istruzioni che appaiono sullo schermo.

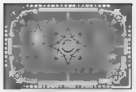
FRECCETTE
Ciascun giocatore lancia una freccetta su un bersaglio mobile. Chi si avvicina di più a 100 vince la possibilità di lanciare il dado.



FUNGOVIA
I giocatori scelgono un fungo ciascuno e lo lasciano cadere a turno. Lancia il dado chi fa arrivare per primo il fungo in fondo.

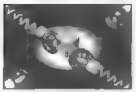
FLIPPER 4G

Chi riesce a finire il gioco può lanciare il dado.



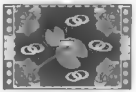
TIRAPUGNI

Ogni giocatore tira un pugno al blocco al centro dello schermo. Chi rompe per primo il blocco può lanciare il dado.



RANASLURP

Se al centro dello schermo appare un insetto, srotola la lingua e acchiappalo! Chi mangia più insetti può lanciare il dado.



MEGAPISTA

Blocca la tua macchina prima che finisca nel burrone! Lancia il dado chi si ferma più vicino al burrone.

PATATRAC

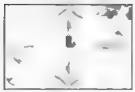
Tagliate a turno i fili collegati alla bomba. Se tagli il cavo sbagliato e provochi un'esplosione devi tornare al punto di partenza.

UOVO PANIC

Riempite a turno la borsa di uova. Prima o poi la borsa si romperà. Chi la farà cadere dovrà tornare al punto di partenza.

NIENTEDUBBI

Questo gioco deciderà chi dovrà ripartire dal punto di partenza; se il legnetto cade nella tua direzione, tocca a te tornare indietro!



AMICOMETRO

Metti alla prova la compatibilità con un altro giocatore! Se il valore è superiore al 50%, sposta la pedina di quel giocatore sul tuo spazio. Se invece è inferiore al 50%, sposta la tua pedina sullo spazio di quel giocatore.

- Premi START mentre giochi con una Stramberia per uscire e tornare allo **schermo del dado**.
- Durante una partita a più giocatori, tieni fermo il Game Boy Advance.
- Se una Stramberia appare storta a schermo, gira il Game Boy Advance per vederla correttamente.

Trova la Stella!

Quando raggiungi uno Spazio Stella che è occupato da una Casellina Stella, seleziona l'icona della Casellina Stella sullo **schermo del dado** e conferma con il pulsante A. Apparirà lo **schermo Casellina Stella** in cui ci sono sei contenitori. Usando la pulsantiera di comando ✚ scegli un contenitore e poi premi il pulsante A per aprirlo. Se non trovi la Stella, il tuo turno finisce. Vince il gioco chi trova la Stella nel contenitore. Se ti fermi su uno Spazio Stella che non è occupato da una Casellina Stella, il tuo turno finisce.

Queste regole sono solo un suggerimento. Se vuoi puoi inventare le tue regole personali per il TABELLONE BONUS! Buon divertimento!

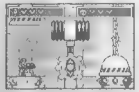
Minigiochi

Minigiochi a un giocatore

- BOO QUADRATO
- ACCIUFFAPELO
- AL PASSO
- NEL BARILE
- SCOPPIABOLLE
- MATTARELLI
- AMPERFRITTO
- MEGAFIONDA
- LA BATTUTA
- BOB-BUM
- PESCE GROSSO
- SUI GUSCI
- IN SERIE
- GIARDINIERE
- ANGURIACCIA
- BUA BUA
- SULLE SPINE
- CINGOLI XL
- GIRI GELATI
- VOLTEGGIANDO
- SOS
- FATE LARGO
- SCOPA MAGICA

Minigiochi Duello

- MARTELLA
- TIRAPUGNI
- NERVI SCOSSI
- DA PAURA
- CONIGLIO
- SCATENATI
- VOLLEYBOMBA
- BOCCE-GUSCIO



Minigiochi Gettone

- MEGACARTE
- MEGASLOT
- MEGACONDOTTO
- MEGAPIOGGIA
- MEGARUOTA
- MEGACOPPIE

Minigiochi Mini Bowser

- FUNGO AMBITO
- SPINE FATALI
- NASCONDINO
- NEL MIRINO
- IN TRAPPOLA
- INCAPSULATI

Minigiochi

- PISOLINO
- ASPIRA-BOO
- MAGILAMPADA
- SUPERSTELLA
- VIRTUALGOLF
- SUPERESCA
- DITOGRAFIA
- CRESCIFUNGO
- AMICO POOCHY
- TIRO A SEGNO
- SONDA-SUOLO
- RUOTA-UOVO
- CODICE MORSE
- MAGISFERA
- MEGAPUZZLE
- CREA-MAPPE
- MINIDEDALO
- FIAMMELLA
- ANTI-STRESS
- FIUTA-CARTA
- CLESSIDRA
- MORRA CINESE
- DOLCEBREZZA
- MAMANONMAMA
- MINIBOWLING
- MINICANESTRO
- TERGISCHERMO
- PASTICCIERE
- INFILA-PERLE
- COFANETTO
- TUTTODOLCE

...e molto altro!

Gioco con più cassette (solo per 2 giocatori, ad eccezione di Gara Pinguotto) e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... Una cassetta per giocatore
Gioco con una cassetta ..... Una cassetta

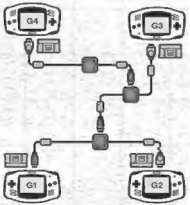
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*

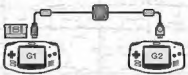


Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate il cavo Game Link.*
3. *Inserite il cavo Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e il connettore grande grigio all'altro Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*



Game Boy Advance e cavo Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento del cavo Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nei Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Note

Note

Note

Sistema di classificazione per età PEGI

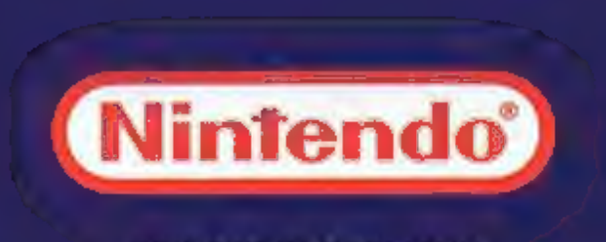
Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE